Tot.229

Rockstar为PS3打造GTA级独占巨作·《使命召唤》网游版摸索中

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



「特别企划」

便当？便当！
游戏中的著名死亡

特快专递

无名英雄/弧光幻想曲

Gamehall

微软 任天堂 索尼

三大厂商展前发布会现场直击

现代战争2
未知海域2 纵横贼道
刺客信条II
分裂细胞 断罪
战神III
5款顶级大作发布会演示影像
44款新作影像全面收录

「攻略透解」

逆转检察官
真·三国无双5 帝国
虐杀原形
王国之心 358/2天

软硬兼施

PSP-3000破解纪实

本期赠品

特刊钜献

涅槃重生 华彩E3

160页正文
+150分钟DVD

E3 2009全息深度报道

2009.7A 定价：RMB 15.00
ISSN 1008-0600
13>
9 771008 060006

新体感技术现场体验 | PSPgo编辑亲测报告 | 近50款新作情报大放送
E3 2009热点深度透析 | 多边形E3之旅全程记录 | 特约撰稿人妙评E3


北通®
BETOP
拥有北通
娱乐更轻松
加强ZAP型组合冲锋枪
震动射击效果
激光模拟瞄准
北通冲锋者-激光震动光枪
BTP-5460 对应平台：Wii专用
双插直充
手柄分离
充放保护
北通双子座-充电套装
BTP-6486 对应平台：Wii专用
波纹防滑
累计使用1500小时以上
USB即插即充
北通充电池466
BTP-6466 对应平台：Wii专用
480P高清
全镀金端口
无氧原生铜线材
北通色差线458
BTP-6458 对应平台：Wii专用
北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松
广州市品众电子科技有限公司


PEGA®
英雄鼓王
PG-Wi152
直接与Wii遥控器连接，即插即用，信号无线传输，完美兼容各版本主机。
通过Wii遥控器电力驱动，无须电池，独有低功耗电路设计，带来超长使用时间。
进口橡胶鼓面，木质鼓锤，金属面踏板，带给你超真实的击鼓手感！
广东总代理:中天电子(广州)有限公司
www.zhongtiandianzi.com
双核动力站
PG-PP3061
内置两块大容量锂电池
适用于PSP/NDS/手机/iPod/iphone
彻底摆脱电池电量的束缚
4in1双能充电器
PG-PP022
保护壳/游戏手托/电池包功能于一身
内置大容量锂电池
独有高效能太阳能充电面板
双重电力供应，外出必备
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME

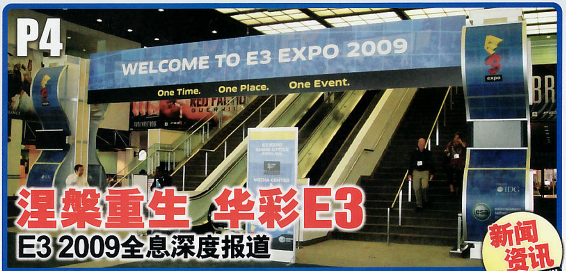


总第229期

7A

COVER STAFF
封面用图：《潜龙谍影 和平行者》
封面设计：一刀

©2009 Konami Digital Entertainment. All Right Reserved.



P4
涅槃重生 华彩E3
E3 2009全息深度报道

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 79 | 黄金眼 83 | 排行榜 84

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



P104 攻略透解 真·三国无双5 帝国



P120 虐杀原形



P92 王国之心 358/2天



P112 逆転検事 逆转检察官

实用技术 GUIDE & REVIEW

游戏道馆 86
游戏进行时 124
软硬兼施 126
游戏3.0 128
PS2殿堂 129

攻略透解
王国之心 358/2天 92
真·三国无双5 帝国 104
逆转检察官 112
虐杀原形 120

特快专递
弧光幻想曲 87
无名英雄 90



读编交流 EDITOR & READER

游风艺苑 144
游话好好说 145
读编往来 146
问题小卖部 152
小编寄语 154
发售表 156

收藏者：

收藏日期：



P132 特别企划 便当？便当！



P132 多边共享区 图记游戏圈名人 逝去的青春

游戏文化 GAME & CULTURE

邪魔院 130
特别企划 132
自由谈 140
多边共享区 142

黄金眼REVIEW
X战警前传 金刚狼 131

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容















欢迎来到E3 2009

三大厂商发布会现场直击

E3新作影像集锦

《未知海域2 纵横贼道》
《GT赛车 PSP》
《GT赛车5》
《机车风暴 极地先锋》
《小小大星球PSP》
《EYEPET》
《暴雨》
《忍者龙剑传 Σ2》
《量子论》
《特工大战》
《光环3 天降神兵》
《质量效应2》
《求生之路2》
《除暴战警2》
《极限竞速3》
《暗影恐惧》
《分裂细胞 断罪》
《刺客信条Ⅱ》
《足球冠军学园》
《最终幻想ⅩⅢ》
《最终幻想ⅩⅣ》
《NIER》
《前线任务 进化》
《恶魔城 暗影之王》
《寂静岭 破碎的记忆》
《职业进化足球2010》
《潜龙谍影 和平行者》
《丧尸围城2》
《失落的星球2》
《生化危机 黑暗历代记》
《猎天使魔女》
《块魂 赞歌》
《铁拳6》
《脱狱潜龙 惩罚》
《灵魂能力 毁灭宿命》
《银河战士 另一个M》
《塞尔达传说 灵魂轨道》
《黄金太阳DS》
《新超级马里奥兄弟Wii》
《超级马里奥银河2》
《罪与罚2》
《赤钢铁2》
《马里奥与索尼克 冬奥会》
《英雄不再 垂死挣扎》

大作游戏发表会演示影像

《现代战争2》
《分裂细胞 断罪》
《未知海域2 纵横贼道》
《刺客信条Ⅱ》
《战神Ⅲ》

Ending Song

《甲克虫 摇滚乐队》
开场动画

本期赠送
近期游戏壁纸

征集音乐啦！

我们将正式向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

魔女传说 实习魔女与七公主	125
逆转检察官	112
王国之心 358/2天	83 92
无限航路	83

PS3

X战警前传 金刚狼	131
虐杀原形	83 120
无名英雄	90
真・三国无双5 帝国	104

PSP

传颂之物 携带版	124
摇滚乐队 不插电	125

Wii

弧光幻想曲	83 87

X360

X战警前传 金刚狼	131
虐杀原形	83 120
真・三国无双5 帝国	104



E3 2009部分的游戏名单
请参见第4页

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

王国之心 358/2天 ① Square Enix ② 动作角色扮演 ③
④ NDS キングダムハーツ 358/2 Days ⑤ ⑥ 日版
2009年5月30日 ⑦ 1～4人 ⑧ 售价5980日元 ⑨
无对应周边 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

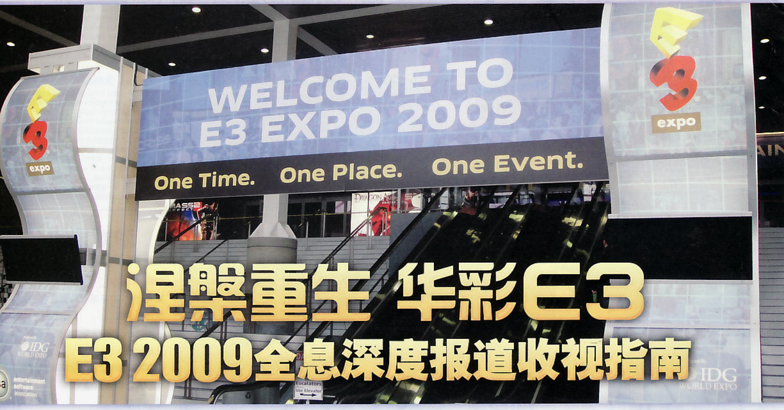
总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年7月1日
定　　价：人民币15.00元



涅槃重生 华彩E3
E3 2009全息深度报道收视指南

E3 2009全息深度报道游戏索引

以游戏发售日为序

NDS

译名	厂商	类型	发售日	页码
塞尔达传说 灵魂轨道	Nintendo	动作角色扮演	2009年内	38 光盘
黄金太阳DS	Nintendo	角色扮演	发售日未定	44 光盘

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
GT赛车 PSP	SCE	竞速	2009年10月1日	56 光盘
灵魂能力 毁灭宿命	NBGI	格斗	2009年第三季度	59 光盘
寂静岭 破碎的记忆	Konami	冒险	2009年第四季度	71 光盘
机车风暴 极地先锋	SCE	竞速	2009年第四季度	59 光盘
潜龙谍影 和平行者	Konami	动作	2010年内	58 光盘
小小大星球PSP	SCE	动作	发售日未定	光盘

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
块魂 赞歌	NBGI	动作	2009年7月23日	光盘
甲壳虫 摇滚乐队	MTV Games	音乐	2009年9月9日	70 光盘
极品飞车 变速	EA	竞速	2009年9月22日	71
前线任务 进化	Square Enix	动作射击	2009年9月25日	71 光盘
丧尸围城2	Capcom	动作冒险	2009年9月25日	光盘
生化奇兵2	2K Games	主视角射击	2009年10月30日	67
PES 2010	Konami	体育	2009年10月	66 光盘
现代战争2	Activision Blizzard	主视角射击	2009年11月10日	60
刺客信条Ⅱ	Ubisoft	动作	2009年11月17日	光盘
猎天使魔女	SEGA	动作	2009年秋	62 光盘
忍者龙剑传 Σ2	Tecmo	动作	2009年秋	光盘
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	SCE	平台动作	2009年秋	59
铁拳6	NBGI	格斗	2009年秋	68 光盘
脱狱潜龙 惩罚	NBGI	动作射击	2009年冬	光盘
未知海域2 纵横贼道	SCE	动作射击	2009年第四季度	48 光盘
最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演	2009年内	64 光盘
异形大战铁血战士	SEGA	主视角射击	2010年1月19日	70
战神III	SCE	动作	2010年3月	50
暴雨	SCE	动作冒险	2010年春	光盘
失落的星球2	Capcom	动作射击	2010年第一季度	70 光盘
NIER	Square Enix	动作	2010年内	光盘
小小大赛车	SCE	竞速	2010年内	55
量子论	Tecmo	动作射击	2010年内	光盘
最终幻想XIV	Square Enix	网络角色扮演	2010年内	26 光盘
EYEPET	SCE	模拟育成	发售日未定	光盘
GT赛车5	SCE	竞速	发售日未定	光盘
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	发售日未定	69 光盘
特工大战	SOE	动作射击	发售日未定	光盘
最后的守护者	SCE	动作	发售日未定	52

PS2

译名	厂商	类型	发售日	页码
寂静岭 破碎的记忆	Konami	冒险	2009年第四季度	71

Wii

译名	厂商	类型	发售日	页码
Wii Sports 运动胜地	Nintendo	动作	2009年6月25日	42
大满贯网球	EA	体育	2009年7月2日	47
甲壳虫 摇滚乐队	MTV Games	音乐	2009年9月9日	70
足球冠军学园	Ubisoft	体育	2009年9月	光盘
马里奥与索尼克 冬奥会	任天堂	体育	2009年10月	光盘
寂静岭 破碎的记忆	Konami	冒险	2009年第四季度	71
罪与罚2	任天堂	动作射击	2009年内	光盘
英雄不再 垂死挣扎	Ubisoft	动作	2010年春	光盘
疯兔归乡记	Ubisoft	动作	发售日未定	46
赤钢铁2	Ubisoft	主视角射击	发售日未定	46 光盘
生化危机 黑暗历代记	Capcom	光枪射击	发售日未定	47 光盘
新超级马里奥兄弟Wii	Nintendo	平台动作	发售日未定	40 光盘
超级马里奥银河2	Nintendo	平台动作	发售日未定	39 光盘
银河战士 另一个M	Nintendo	动作射击	发售日未定	45

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
真名法典Ⅱ	NBGI	角色扮演	2009年8月6日	32
暗影恐惧	Microsoft	动作射击	2009年8月	36 光盘
甲壳虫 摇滚乐队	MTV Games	音乐	2009年9月9日	70 光盘
极品飞车 变速	EA	竞速	2009年9月22日	71
光环3 神兵天降	Microsoft	主视角射击	2009年9月22日	31 光盘
前线任务 进化	Square Enix	动作射击	2009年9月25日	71 光盘
丧尸围城2	Capcom	动作冒险	2009年9月25日	光盘
极限竞速3	Microsoft	竞速	2009年10月27日	30 光盘
生化奇兵2	2K Games	主视角射击	2009年10月30日	67
PES 2010	Konami	体育	2009年10月	66 光盘
现代战争2	Activision Blizzard	主视角射击	2009年11月10日	60
刺客信条Ⅱ	Ubisoft	动作	2009年11月17日	光盘
求生之路2	EA	主视角射击	2009年11月17日	37 光盘
猎天使魔女	SEGA	动作	2009年秋	62 光盘
铁拳6	NBGI	格斗	2009年秋	68 光盘
脱狱潜龙 惩罚	NBGI	动作射击	2009年冬	光盘
分裂细胞 断罪	Ubisoft	动作	2009年第四季度	34 光盘
除暴战警2	Microsoft	动作射击	2009年内	光盘
异形大战铁血战士	SEGA	主视角射击	2010年1月19日	70
心灵杀手	Microsoft	动作冒险	2010年春	36
质量效应2	EA	动作角色扮演	2010年春	37 光盘
最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演	2010年春	64
失落的星球2	Capcom	动作射击	2010年第一季度	70 光盘
NIER	Square Enix	动作	2010年内	光盘
APB	EA	动作	发售日未定	37
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	发售日未定	69 光盘

PART 1. 绝对现场 P6-P15











PART 2. E3华章 P16-P29





PART 3. E3阅兵 P30-P71

微软阵营





光环3 天降神兵 31
真名法典 II 32
分裂细胞 断罪 34
微软阵营出展作品短波 36

索尼阵营





战神III 50
最后的守护者 52
小小大赛车 55
GT赛车 PSP 56
潜龙谍影 和平行者 58
索尼阵营出展作品短波 59

任天堂阵营





超级马里奥银河2 39
Wii Sports 运动胜地 42
黄金太阳DS 44
银河战士 另一个M 45
任天堂阵营出展作品短波 46

跨平台阵营





猎天使魔女 62
最终幻想 X III 64
PES 2010 66
生化奇兵2 67
铁拳6 68
恶魔城 暗影之王 69
跨平台阵营出展作品短波 70

PART 4. 妙评E3 P72-P74





PART 5. 多哥E3 P75-P78





PSP GO! GO! GO!

E309

PSPgo E3 现场火线评测报告

如果要评选今年 E3 “最没有悬念的惊喜”新闻的话，那么 PSPgo 一定是当之无愧（笑）。作为游戏史上保密程度最差的产品，PSPgo 在 E3 开展前一周就已经泄露了所有的情报，难怪索尼发布会上 SCEA 的总裁杰克 · 特雷顿上台的时候调侃说：“很高兴看到大家都来了，我还以为你们不会来了呢。”

不管怎样，作为 PSP 家族的新成员，PSPgo 以全新的面貌登台亮相，而她的发布甚至可以说是游戏发展史上的一块里程碑：PSPgo 是第一款采用完全数字下载方式发行游戏的主机。这种全新的发行方式给业界带来的震动不亚于一款新主机的发布，相信很多玩家都已经持币待购迫不及待了。下面就让多边形带你走入 E3 会展现场，通过他的亲手把玩，为您奉上全国独家 PSPgo 上手评测报告！



轻巧外观

★★★★☆



PSPgo 上手的第一感觉就一个字：“轻”！原本我觉得 PSP-3000 就已经很轻了，没想到 PSPgo 还可以更轻，拿在手中的感觉非常轻盈，这样的重量可以大大减轻玩家长时间游戏的负担，就算晚上躺在床上举着 PSPgo 看电影也不会觉得太累。

而由于外观设计的更改，整个 PSPgo 握在手里的感觉更加轻便，更能“一手掌握”。虽然是采用了滑盖设计，但整个 PSPgo 的厚度与 PSP-3000 比起来还是很轻薄的，一点也不觉得厚重。感觉上好像一款 PDA 一样握在手中，感觉还是蛮不错的。

不过惟一令人遗憾的，是 PSPgo 背后那四颗醒目的螺丝，在大家都追求外观一体成型为时尚的今天，尤其是作为索尼的产品，这样的设计无疑显得有些不够完美。





丝般滑动

★★★★★

用过滑盖手机的读者们应该都知道，一款滑盖手机在市场上受欢迎的程度，除了与机器本身性能有关之外，滑盖的手感也是重中之重。劣质手机的滑盖不是太死就是太松，要么就是用的初期还行，越用越松，而一款高品质滑盖手机则能长时间保持舒适的滑动手感。

对于 PSPgo 来说，由于整个屏幕都在滑盖上面，这个面积和体积都比一般的手机要大很多，所以滑轨的力度要调整得非常到位，才不至于



让人觉得有很笨重的感觉。根据在现场试玩的手感来看，对于便携型电子消费产品已经轻车熟路的索尼来说，PSPgo 的滑盖感觉是非常到位的，你只需稍稍用力，屏幕即可自动滑动到位，而将屏幕合上之后，滑轨的力度也可以保证屏幕不会轻易偷滑出去，在这一点上大家足可放心。

精致屏幕

★★★★☆

从最初公布的技术指标来看，PSPgo 的屏幕尺寸是缩小了的（PSP-3000 是 4.3 英寸，PSPgo 是 3.8 英寸），缩小之后会不会影响视觉效果，这是很多玩家都关心的。

从现场观察的情况来看，屏幕的尺寸虽然缩小了，但是屏幕的分辨率是没有变化的（480 × 272），所以在这个前提下，缩小后的屏幕反而显得更加精细。而且由于整个外观设计的改变，缩小后的屏幕反而占据了 PSPgo 更大的面积，所以在视觉效果上是不会有什么损失的。



◀正面的键位键程非常短，从这个角度就能看出键位的高度，这是为了照顾滑盖而不得不降低按键的高度。不过手感方面也不算太差，就是不太适合长时间游戏。



▶音量调整与亮度调整按键被放到了主机的顶部，不过当滑盖推起来的时候，这几个键的位置的确不太好操作。另外LR键的手感也变得比较薄，而且材质改成了金属。

轻薄按键

★★★☆☆

这个部分要分两个方面来说。

首先，从按键布局上来说，主要的十字键、滑杆和○△□×键都集中在了屏幕的下方，对于这一点变化，玩家可以参考一下GBA到GBA SP的变化。从现场操作的手感来看，整个布局显得很紧凑，如果手比较大的玩家在长时间游戏后肯定会感觉比较疲劳。

其次，从按键手感来看，十字键和○△□×键的面积缩小了一点点，滑杆的键帽也缩小得更明显，而LR键的变化更大。除了按键本身的面积缩小外，按键的键程也大为缩短，大家可以参考NDSi主机的按键手感，PSPgo的手感与其非常接近。这样稍显生硬的按键并不利于长时间游戏。

总体而言，由于设计上的变化而牺牲了按键的手感与舒适度，这恐怕就是“鱼与熊掌不可兼得”吧。

游戏试玩

★★★★☆



“光说不练假把式”，为了比较PSP-3000和PSPgo两者实际的差别，我特意在两款PSP上都试玩了同一款游戏《机车风暴 极地先锋》。

首先从读盘速度上来说，由于现场提供的试玩机都是工程样机，游戏程序都是事先拷贝在机体内存中的，所以在这一点上没有任何可比的地方，看来只有等以后游戏的下载版和UMD版正式发售后再看了。

从画面上来说，两者的屏幕基本上处以同一水准，无论是显示精度和屏幕亮度都没什么差别。PSPgo虽然屏幕略小，但是观感上更加细腻，PSP-3000相对而言则比较占便宜，毕竟两者的分辨率是一样的，而屏幕大一点的话看起来会稍微爽一点。

最重要的按键手感上，我个人认为面对这样紧张刺激的竞速游戏，在需要长时间按住某个键（加速键），以及频繁在两个键之间快速切换（方向键）的情况下，还是PSP-3000更为合适。PSPgo的键程太短，整个按键区域的手感过于平实，需要很用力才能感觉到自己按下了键位，相比之下不太适合长时间游戏。



■从这张图可以比较直观地看出新旧两款型号在屏幕大小方面的差异。



■现场的试玩机还是采用的工程用系统，在主菜单里能找到除错选项。



■新的主机带来的是配件的全面更新，几乎所有的配件都要重新购买。

总结陈词

★★★☆☆



还有不到四个月的时间，PSPgo就要发售了，相信有不少朋友已经是持币待购，就等10月1日这一天的到来了（日版是11月1日）。不知道这篇火线评测报告有没有对您的购买起一点参考作用呢？

我个人的建议是，如果您是一位为了追求时尚可以不计成本的高端人士，那么PSPgo就绝对是你的第一选择；如果您还没有购买任何一款PSP，那么您不妨直接购买PSPgo这款全新产品；如果您拥有PSP-1000，那么建议您可以将手中的PSP更新换代了；如果您拥有PSP-2000或者PSP-3000，那么您不妨先暂时按兵不动，不用急着扔掉手中的PSP；如果您是一位彻头彻尾的索饭，那您还犹豫什么，PSPgo就是您的不二之选啊！

文&摄影 多边形 美编 一刀



今天各位所见便是游戏的未来

盘点微软E3 09发布会

近几年的E3展前发布会都遵循了一个几乎默认的顺序：微软最先、任天堂其次、索尼压轴，如果微软和任天堂换个位置，倒是符合目前业界格局了（笑）。今年微软发布会的地点也发生过一点变化，最早说是要回到好莱坞的星光大道，可能在中国大剧院或者柯达剧场，我当时还心想又可以去星光大道走走看看，没想到最后发来的邀请函里把最终地点确定为位于洛杉矶的南加州大学的Galen Center，这个地方每次我到洛杉矶从机场前往酒店的路上都会经过，每每经过的时候罗老师就指着这个土黄色的建筑用非常仰慕的口气跟我说："看，那就是南加大，洛杉矶最好的大学。"没想到这次终于有机会亲自到这个被罗老师一直仰慕的地方去看一看。

1. 前夜：紧急邮件

6月1日上午10时25分开始，请您在9时45分之前抵达会场"。

到达洛杉矶后，第一时间就是检查邮箱，毕竟时间已经过去了十几个小时，而且E3开展在即，这几天的邮件特别繁忙。打开邮箱后果然已经塞了几十封信件，其中一封来自微软的主题为"◆URGENT UP-DATE◆Xbox 360 E309 Media Briefing"的邮件引起了我的注意，打开的时候我还在想莫非举办地又挪回了星光大道不成？当然这只是想想而已，在发布会召开前一天更改举办地不会是微软的作风。邮件打开后，大致的意思是"由于明天的发布会临时增加了特别内容，所以发布会将提前5分钟召开。发布会将在

原本被长途飞行折腾得死去活来的我看到这封信一下子就来了精神，赶紧将信件发回给国内的同事，让他们在网站上发布了一条新闻。接下来，就对这增加的5分钟充满了猜想：莫非是小岛秀夫的《MGS5》紧急宣布跨平台？或者是微软的新掌机决定正式公布？还是《FF XIII》决定全球同步发售？要不就是微软的体感操作最终决定公开？类似的猜想在脑子里过了一遍之后觉得自己挺无聊的，因为我发现思来想去也不会找出比去年"拍肩"更能震撼业界的新闻，与其胡思乱想，不如好好休息，等待明天微软给我们准备的惊喜。

2. 预热：抢座行动

第二天一大早，我约莫9点过一点点就到了会场，本以为到的还算早，没想到等候在会场外排队的记者已经把整个Galen Center给围了起来，我从中心大门一直绕到侧门才找到队伍的末尾。等到微软开始放记者进场的时间，大家都老老实实跟着队伍慢慢往前走，可是我知道，以我现在排队的位置，等我进场的时候，是绝对抢不到什么好位置的了。所以我只能厚着脸皮，靠着队伍的边，用比人流稍快的速度偷偷往前蹭。（大家千万不要鄙视我啊，我这是为了工作！）

苍天不负有心人，经过我的"暗度陈仓"，我竟然在场地正中间的VIP坐席旁找到了一个空位，而且是靠着走道的，这样就可以方便我随时离开座位寻找合适的拍照角度了。看了看表，发布会还有几分钟就要开始了，场内的广播也通知大家发布会即将开始，请大家关闭手机或调整到静音模式。于是我将摄影器材一一准备好，并做了最后一次检查，顺便将手机调到振动。

随着场内的灯光逐渐暗下来，微软E309发布会开始了！



3. 开场：群情激昂

一开场，大屏幕上播放了一段宣传片，随着熟悉的歌声响起，在场的观众马上就认出了这是甲壳虫乐队。这段动画做得非常棒，充满了梦幻的感觉，甲壳虫乐队的几支名曲接二连三地响起，要知道甲壳虫乐队在欧美流行文化的地位那是绝对的至高无上，所以场内观众的情绪一下子就被调动起来了。

随后本作的制作公司Harmonix的CEO Alex Rigopulos率领几位制作人员上台，为在场观众合演了一曲《Day Tripper》，这也是甲壳虫乐队的名曲之一，在场的观众都情不自禁地跟着乐曲一起哼哼了起来，整个场面热闹非凡。

紧接着，《甲壳虫 摇滚乐队》发行方之一MTV Networks的总裁Van Toffler在感谢了一番为本作做出贡献的人之后，将两位嘉宾请上台来，当Van刚刚念出这两人名字的时候，场内就立刻引起了一阵惊呼。原来走上台来的两位女士分别是前甲壳虫乐队成员约翰·列侬的妻子大野洋子（亦为小野洋子）和George Harrison的妻子Olivia Harrison！尤其是前者，约翰·列侬作为甲壳虫乐队的灵魂人物，他与大野洋子的婚姻所引发的话题是全球瞩目，而大野洋子自约翰·列侬不幸去世后，已经很久很久没有在公众前露面了。观众们纷纷起立为这两位前甲壳虫成员的遗孀表示敬意，相机的快门噼里啪啦此起彼伏。



然而更大的惊喜还在后面，Van刚刚从嘴里吐出Paul McCartney和Ringo Starr两人名字的一瞬间，场内突然爆发出一阵尖叫！因为这二人是甲壳虫乐队目前仅存的两名成员，而他们已经从公众的视线中消失了多年，而且这二人同时出现在一个镜头中的场面也是多年未见了。刚刚坐下的观众又纷纷再次起立为这两位殿堂级的人物鼓掌致敬，现场的火热气氛一时间恨不得要掀翻Galen Center的屋顶，不知道的还以为走进了甲壳虫乐队的演唱会。

相比起那两位女士只是出来露个脸，Paul McCartney和Ringo Starr在现场更为活跃，毕竟是见过大场面的，二人上台的时候还互相玩闹着抢镜头，在观众面前耍宝。随便说了几句客套话之后，二人便走下了舞台，仅仅这么几分钟，现场的观众都好像经历了一场梦境一般，这样亲眼看到甲壳虫乐队成员的机会怕是再也没有了。

4. 中盘：丰盛大餐

微软为现场观众准备的“热身运动”无疑在一开场就让所有人对这次发布会的内容充满了期待，如果说开场部分都如此震撼的话，那么接下来的发布会一定会有更加重量级的内容逐渐揭晓。

微软Xbox部门副总裁John Schappert作为这次发布会的主持人登场，而他的开场白说了一句非常得人心的话：“今天的发布会我会尽量少说话，而我也绝对不会提起任何枯燥的数据，我们为大家准备的是完全的游戏展示。”想起前几年每次发布会最沉闷的部分就是有关销售数据之类的话题，John的这番话无疑是说到观众心里去了。而John在最后提醒大家：“我们今天还要和诸位一起共同进行一次全新的游戏体验。”

接下来公布的10款“全球首度公开”的游戏果然个个都是重磅炸弹。不仅有传奇滑板选手Tony Hawk带着全新的“滑板控制器”和以他名字命名的系列新作，还有主视点射击游戏的王道作品《现代战争2》以及去年曾在E3上震撼过业界的《最终幻想ⅩⅢ》X360版的首次实机游戏画面演示，不过Epic Games的ARCADE游戏《暗影恐惧》倒是很令人感兴趣，而Cliff B身上那件印着比尔·盖茨年轻时候因为超速驾驶的案底照片的T恤衫更是醒目。《分裂细胞 断罪》时隔两年之后重生回归令人期待，而Turn 10的制作人Dan Greenwalt为大家带来了《极限竞速3》，但我觉得他是为了炫耀他身后那辆价值25万美元的奥迪R8 V10跑车来的。《光环3 天降神兵》激发了场内“黑枪饭”的热情，而《光环 致远星》的公布更是给了大家更多的期待。其他如《除暴战警2》、《求生之路2》和《心灵杀手》也都引得场内观众掌声不断。

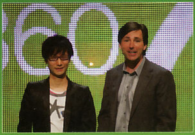


十款大作演示完毕后，John又上台为大家介绍了一系列的Xbox LIVE增值服务，例如与last.fm（与那个美剧无关）合作的在线广播服务、与天空电视台合作的电视节目服务、在线点播即时播放的1080p高清视频，以及与LIVE好友在线共享视频服务的服务。不过这些与国内的玩家的距离实在是太远了，我们对此不敢有任何奢望，哪怕将来X360能进入国内，这些服务也是我们可望而不可及的。此外，facebook和twitter这两大社交网络平台也将登陆Xbox LIVE平台，玩家可以直接在X360主机上使用这两个服务，好吧，这对于国内玩家来说也华而不实的东西……

5. 拍肩：二度冲击

紧接着，微软Xbox事业部高级副总裁Don Mattrick被请上台来，他的开场白说了一番令人回味无穷的话：“刚才大家看到的游戏个个都是神作，但是我们好像还是缺了点什么，有什么游戏是诸位软饭们都期待已久的呢？”说到这里的时候，Don的脸上露出难以掩饰的微笑，仿佛他正在期待着观众的反应。

与此同时，所有观众都注意到，在Don的背后，一名戴着眼镜的男子弓着身子悄悄走到他的身后，现场观众已经认出了这人是谁，纷纷开始大喊尖叫。这人伸出左手拍了一下Don的肩膀，一个令人熟悉的音效伴随着一个红色的惊叹号出现在会场里，没错！他就是小岛秀夫！《潜龙谍影》之父来到了微软的发布会现场！一瞬间场内顿时爆棚，因为大家都知道他的到来意味着什么！他真的来了！



不过，稍稍令大家有些失望的是，小岛秀夫为大家带来的并非《MGS4》资料片或者《MGS5》，而是一款外传性质的作品《潜龙谍影 崛起》，这款以雷电为主角的定型为“霹雳闪电动作”的系列作品在现场并没有公布任何实质性的内容，但是也给微软吃了一颗定心丸。正如Don最后所说：“X360版《MGS Rising》的公布，标志着X360游戏阵容迈向了真正的完整。”去年撬动了《FF ⅩⅢ》，今年撬来了小岛秀夫，索尼真是情何以堪。

6. 体感：火星科技

小岛秀夫的登台让人误以为微软的发布会到此结束了，可实在没想到微软这次真是惊喜不断，Don在台上说了一通有关游戏业未来的话之后，屏幕上放映的一段宣传片把全场的都震住了。

这段宣传片的内容我就不重复了，大家在本期DVD中都能看到。我只告诉你，这个神奇的能够检测玩家全身动作的并带有面部和语音识别的，被微软称为Project Natal的神奇玩意儿，现场观众的反应从怀疑到目瞪口呆到惊呼到猛烈鼓掌。但是光靠影像并不能说明什么问题，微软也明白现场观众那挂在脸上的微笑都隐藏着一个大大的问号，所以微软又搬出一名重量级选手——大导演史蒂芬·斯皮尔伯格！

其实史老上来说什么一点也不重要，无非是对Project Natal的溢美之词，但是他能够出现在这里，就足以证明微软的实力和面子。如果说开场的甲壳虫乐队是靠着高额的出场费才来到现场的话（我说这话没有任何贬义，甲壳虫粉丝不要较真），那老史就绝对不是用钱就能请得动的，我们有理由怀疑在电影界已经走入神殿的老史一定在考虑借Project Natal在游戏业开发出他事业的第二春。



随后，微软在现场又演示了这款神奇的装置，这表明这项计划已经进入了实质性的阶段，现场演示的也是接近成品的游戏。而《神鬼寓言Ⅱ》制作人彼得·莫利纽克斯也现身说法，为大家带来他正在制作中的一款强调人机交互的游戏“概念”影像——之所以称之为“概念”，是因为这款影像中展现出来的人工智能部分实在是强大得有些令人难以置信，假若以后游戏真的是可以这样玩的话，那的确是游戏史上的一次革命。

微软的E309发布会就在现场观众的惊讶声中结束了，不像去年，和田洋一的拍肩好戏几乎盖过了所有的亮点，今年的发布会可以说是从头高潮到尾，整整两个小时毫无冷场，众多明星的登场为微软赚足了人气分，而实打实的游戏演示更是让整个发布会充实到爆。纵观整个发布会的进程，本土作战的微软可谓是为整个2009年的E3开了个好头。

文&摄影 多边形 美编 一刀



我们早已走在所有人的前面

E309

盘点任天堂E3 09发布会

任天堂的发布会这几年都是一大早举行，由于我住的酒店离今年的举办地Nokia Plaza（诺基亚广场）相距甚远，又考虑到洛杉矶早上上班时段有名的塞车盛景，所以我不得不在早上7点就出发，以免因为堵车等意外而耽误了发布会。但是没想到的是，我紧赶慢赶虽然没有错过发布会，却等来的是一个完全没有预料到的意外……

1. 起大早赶晚集

虽然在前往诺基亚广场的路上还是不可避免地遇到了塞车，但总算在8点多的时候赶到了举办地。由于每年任天堂发布会的入场证必须要到现场才能领取，所以那些比我早到的记者同行们早就排起了长龙。

然而比较奇怪的是，今年的注册登记检查特别松。松到什么程度呢？我走到柜台前，柜台里面那位女士问我："您是来参加任天堂发布会的吗？"我说："是的。"她说："您有预先注册登记吗？"我说："有的。"然后她就把我的护照和名片索要了过去，对比了一下两个名字是否一样，然后就笑呵呵地把入场证递给了我，往年这个时候肯定要拿我的护照去对比注册名单的，今年不知道为什么这么松。

不仅如此，我站在旁边看了一下，某位老兄说还没有注册，于是那位女士就指了指柜台尽头，那边有专门的工作人员处理现场注册这件事。于是我又跟着这位老兄去现场注册柜台，结果这个柜台也是只问了问基本情况，然后就把入场证交给了这位老兄，把这位给乐得，屁颠屁颠地跑进了会场。

但是与门口的"松"形成鲜明对比的，是在进入诺基亚剧场的时候进行的安检，所有的电子产品必须从口袋里拿出来，所有的背包要打开进行检查，其严格程度不亚于机场的安保措施，搞得紧张兮兮的。

而任天堂"大方"的结果就是，几乎所有在门口的记者都获得了入场证，可想而知场内的好位置早就被一抢而空，虽然我已经来得不算晚，但是起了个大早赶了个晚集，看着那些在现场才拿到入场证而坐在靠前的记者们（现场拿到的入场证和提前预约拿到的入场证是不一样的，前者是白色，后者是黄色），我真有掀板凳的冲动……



2. 空欢喜一场

走入诺基亚剧场内，幸好场内的座位有足够多，所以找了个还算不错的靠过道的位置坐下，开始整理手中的装备，准备拍摄工作。

就在这时，一个熟悉的身影从我身边走过，并在我旁边的位置坐下了，我定睛一看，竟然是前微软Xbox部门副总裁彼得·摩尔！他现在是EA Sports全球总裁，难道这样的贵宾会和我这小小记者坐在一起？按道理他至少也是应该有个VIP坐席的啊？我正想上前去打个招呼，好歹也是混了个脸熟，但马上另外两名男子过来和他坐在了一起，三人开始了交谈，于是我便不好意思再去打扰，遂老老实实坐下来等待发布会开始。

现场的大屏幕上也没有闲着，不断用幻灯片播放着各类游戏问题（大多是与任天堂有关的），诸如"在《超级马里奥兄弟2》中，谁跳得最高？"或者"在美国销量超过百万的DS游戏有多少款？"之类的四选一问答，题

目出现几分钟之后就给出正确答案，算是给诸位等待的记者打法无聊的时间吧。

就在发布会还有五分钟就开始的时候，舞台上出现了两名白衬衫男子，大家都以为发布会要开始，纷纷举起手中的"大炮"。这两人走到舞台的演讲台前，对着麦克风说："感谢大家的前来，今天我们将在诺基亚剧场为大家同步直播在诺基亚俱乐部举行的2009年任天堂E3新闻发布会，我们将保证诸位在这里看到的内容与那边是完全一样的，请各位就坐，发布会马上开始。"

此言一出，全场哗然，大家一时间还没有反应过来，



不是说举办发布会吗？怎么改直播了？之前没有任何通知这样的情况啊？事后才得知，任天堂发布会的地址位于诺基亚广场另一端的诺基亚俱乐部，那个地方是一个小型的剧场，任天堂仅邀请了小部分关系亲密的媒体前往现场观看"即时演算"，而绝大多数记者包括彼得·摩尔在内的贵宾都安排在了位置更大更多的诺基亚剧院看"播片"，并且事先没有任何通知（想必也是，真通知了不引起抗议才怪），于是在场所有人都实实在在地被任天堂给摆了一道。

在场的记者纷纷怨声载道，不少记者立即起身离场表示抗议（而后发布会过程中也不断有记者离席），我看了看身边彼得·摩尔的表情，他一脸无奈地笑着，和身边两位同事调侃着。既来之则安之，现在抗议也没什么效果，大家还是老老实实观看发布会"直播"吧。

3.任天堂路线

随着灯光暗下，大屏幕上开始播放宣传片，今年任天堂的主题是"大家的游戏（Everyone's Game）"，照例是任天堂宣传片的风格 大量的玩家的笑脸与投入游戏的表情闪现在屏幕上，穿插着任氏游戏与主机的新影像，与微软和索尼那种依靠绚丽火爆的游戏画面引得大家尖叫连连不同的是，任天堂的方式更多是让观众们看到画面后会心一笑，更能产生共鸣。

而任天堂美国的副总裁Cammy Dunaway自去年E3被任天堂推到前台后，颇得媒体与玩家的好感，所以今年的发布会仍然是她来打头阵。她上台后照旧对任天堂过去一年的成绩大赞特赞，不断强调任天堂才是业界的领袖，并引援NPD的统计数据，告诉大家游戏产业在过去一年中与玩具业和家庭影视娱乐业的收入持平，甚至还超过了美国电影业和音乐产业的总和，这是一个前所未有的突破。



然后在一段回顾马里奥游戏历史的视频后，她甩出了今天任天堂的第一颗炸弹——《新超级马里奥兄弟Wii》，没想到任天堂一开始就拿马里奥做先锋。这款游戏乍一看上去好像NDS版《新超级马里奥兄弟》的Wii移植版，但支持最多四人联机的特性让本作完全成了另一款游戏。她甩出的第二颗炸弹是《Wii Fit Plus》，前作在游戏历史上创造了周边的销售记录，超过一千六百万套的销量让任天堂有着充足的理由开发续作。这两款作品都将在2009年的下半年与玩家见面。

随后任天堂美国分社社长Reggie Fils-Aime又拿着去年就已经亮相的Wii Motion Plus登台了。显然今年的准备要比去年的仓促上阵充分许多，《Wii Sports 运动胜地》这次准备了十余款专门对应Wii Motion Plus的小游戏。而EA Sports也对这款新周边有大力支持（明白为什么彼得·摩尔会出现了吧？），《泰格·伍兹PGA巡回赛2010》将捆绑这款周边一起发售。另外还有Ubisoft的《赤钢铁2》将只对应Wii Motion Plus操作。看来这款提升体感操作体验的新周边将成为将来Wii主机的标配了。



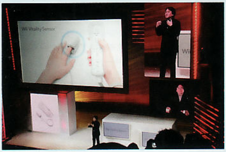
Reggie在走下舞台前，特地强调了"Wii和NDS绝非第三方厂商的坟墓"，根据去年的销售数据统计，任天堂主机是第三方游戏销量最高的平台（为什么大家的感觉都相反……）。在演示了《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》、《王国之心358/2天》和《马里奥与路易RPG 3》之后，现场终于迎来了第一次真正热烈的掌声。《黄金太阳DS》意外地现身会场，这款当年GBA上视觉效果超好的角色扮演类游戏在经过了六年多的沉寂后终于迎来了正统的续作，之前基本上一直保持沉默的观众终于被提起了精神。

不过随后Cammy又开始运用那熟悉的宣传片风格介绍起NDSi在美国发售后的成绩，被采访者无一例外地都对NDSi赞不绝口（这不废话么－－）。而NDSi的网络功能将被进一步扩展，《马里奥对大金刚 迷你再作战》将作为NDSi Ware游戏提供下载，另外还介绍了《女子杀人俱乐部》、《耀西的故事2》和《塞尔达传说 灵魂轨道》等新作。而与微软类似的一个服务是，NDSi也将与Facebook展开合作，玩家可以用NDSi拍照或者涂鸦，并即时上传到Facebook与好友分享，看来大家都想和Facebook有一腿……

4.重量级登场

终于，任天堂的老大岩田聪走上舞台，继续操着他那口带有严重日式口音的英语向大家问好，不少记者都习惯性地回头看有没有提词板可以参考一下。不过岩田聪的英语的确是有进步的，而且真的是一年比一年好，今年他已经可以用英语和在场的记者开几句玩笑了。

岩田聪在台上又开始布道式的演讲，向大家灌输着任天堂的游戏理念和战略方针。任天堂把消费者分为三类：游戏玩家、非游戏玩家和潜在玩家，任天堂估计游戏玩家的数量在3亿左右，而在这些游戏玩家身边还有大约1.5亿的潜在玩家，也就是说在每两个游戏玩家身边，就有一个跃跃欲试的潜在玩家存在，所以能否吸引这些潜在玩家将决定一台主机的未来。不过岩田聪强调，





没有人生来就是玩家，所以任天堂不希望因为游戏太过核心而吓跑那些潜在玩家，但也不会为了迎合非游戏玩家而降低游戏的可玩性。

一番布道之后，岩田聪在大屏幕上向大家介绍了一个新玩意儿Wii Vitality Sensor，这东西实际上是一个指尖脉搏测量器，玩家可以通过这个装置检查自己的生理指标，更加彻底地将任天堂的"游戏健身"贯彻下去。看着岩田聪在大屏幕上戴着这玩意儿的模样，让人感觉任天堂好像要改行行医一般。说完后，医者岩田聪走下台去。

Cammy带着马里奥又回来了，正当大家在猜测这次又是什么马里奥新作的时候，大屏幕上开始播放全新的马里奥预告片，这又是一款3D的马里奥游戏，并且还有耀西来协助马里奥过关。很快有眼尖的记者已经看出来了，这竟然是续作《超级马里奥银河2》！随着巨大的游戏LOGO出现在大屏幕上，场内再次爆发雷鸣般的掌声，憋坏了的记者们终于又找到了发泄的出口，当然马里奥赢得这些掌声也是当之无愧的。

在《生化危机 暗黑编年史》和《死亡空间 血统》之后，又一款出人意料的作品公布了，那就是任天堂和Team Ninja合作的《银河战士》新作！意想不到的合作，意想不到的游戏方式，萨姆斯的登场让全场响起了最后一次热烈的掌声，看来经典的游戏无论何时何地都会受到玩家的追捧。而持续了70分钟的任天堂E309发布会就在掌声中结束了。



任天堂的发布会虽然短暂，但是会上公布的作品几乎个个都是当前业界的顶梁柱，尤其是任天堂自身的作品一定会是在市场上大卖热卖牢牢占据销量榜前列的，虽然发布会的过程稍显沉闷，但任天堂这几年不正是以这样波澜不惊的方式在慢慢蚕食着游戏业吗？只是走出任天堂发布会的记者们一定对任天堂今天的安排感到不可理解，有关"任天堂发布会系提前录制好的"的传闻也在与会记者中间流传着……



文&摄影 多边形 美编 一刀

游戏的未来只能靠PS3来实现

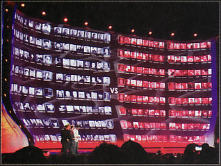
E3 09

盘点索尼E3 09发布会

最近几年的索尼E3发布会由于都把自己放在了压轴的位置，所以这几年在开始时间上都比较“吃亏”，由于往年任天堂发布会都会比预定时间要拖十几二十分钟，再加上路上耽误一点时间，所以索尼发布会往往都会比预定时间延迟半个小时甚至一个小时。而今年任天堂发布会的时间比预想得要短得多（仅一个小时多一点），所以索尼发布会竟然破天荒地能按照预定的时间准时开始，于是索尼今年也善心大发地将门口所有的记者都放入了场内……

1. 梦幻的开场

今年索尼发布会的地址仍与去年一样，相信不少朋友对去年索尼发布会那尴尬的场景记忆犹新，被微软打了一记闷棍的索尼去年在这个地方几乎是颜面尽失，而索尼今年义无反顾地再次选择了这里，难道是想“从哪里跌倒就从哪里爬起来”？



索尼这次为发布会准备了一个巨大的显示屏，足有近三层楼那么高，全场压迫感十足，用SCEA总裁Jack Tretton的话来说就是“只有PS3才能显示出这么巨大这么细腻的画面。”开场部分用一段新作大串烧的影像拉开了E309索尼发布会的序幕，在○×□△状建筑所组成的城市里，PS3、PS2和PSP以及PSN网络是这个城市的中心，然后一堆目不暇接的大作在这个城市的每个角落上演，这里就是索饭的天堂。

Jack上台后不忘调侃一下，“谢天谢地，你们总算来了。如今想保守点秘密真不容易，而我们索尼是业界泄密的领导者……”几句话把大家逗乐了，因为在开展前有关PSPgo的消息已经满天飞，这个原本会作为本次发布会重要环节，结果因为“提前剧透”而失去了应有的悬念。不过这并不会影响与会者的情绪，在罗列了一堆PS家族去年的成绩后，他很快就为大家带来了《未知海域2 纵横贼道》的实机游戏演示。

由顽皮狗工作室制作人带来的这段单机部分的演示用“惊为天人”来形容也不为过，色彩斑斓的画面、精致的细节、广阔的景深、火爆的战斗和稳定的帧数，还有剧情与游戏部分的无缝切换，代表着目前家用主机游戏的最高水平，整个演示过程不断引得观众们大呼小叫。关于这段演示大家可以在本期的DVD中看到，大家千万不要错过，因为这是你目前能看到的家用主机上画面最好的动作冒险游戏。

紧接着这个名为《MAG》的多人对战游戏将创造目前家用主机平台上联机对战人数最多的纪录，这样规模的联机对战是前所未有的，游戏将从战术阶段往战略阶段前进非常大的一步。当整整256个头像显示在那个巨大的显示屏上的时候，场内再次爆发了热烈的掌声。

2. 意外的惊喜



当SCE全球总裁平井一夫走上台的时候，大家都知道接下来会发生什么了。从未缺席过索尼发布会的平井一夫在去年的发布会上意外“消失”，而今年他显然是有备而来。当他从上衣口袋里掏出PSPgo的时候，场内观众立刻毫不吝惜地将掌声送给了这名PSP家族的第四名成员。平井一夫在台上开玩笑说：“新PSP原本有好几个名字，一开始我们打算叫她‘最糟的E3保密工作’。”场内的观众发出了会心的笑声。

如果说PSPgo已经是大家意料之中的话，那么接下来的这位嘉宾的登场绝对是跌破了所有人的眼镜。被人诟病“只顾出差不做游

戏”的山内一典竟然带着《GT赛车PSP》来到了台上！这绝对是没有人会想到的，早在2004年随PSP首次亮相而公布的本作早已经被所有人放在了遗忘的角落，而这次山内一典不仅已经“偷偷”完成了这款游戏的开发，而且不久将在10月1日作为PSPgo的首发护航软件之



一发售！我估计不少人都会在心里都有“难怪《GT赛车5》这两年一直没有什么实质性的推进，原来山内一典在整这个玩意儿啊”的想法。

山内一典每次上台都会说一大堆，再加上他不会英文，身边的那个胡子翻译好像是在现场即时翻译（手里拿个小本儿不断写下关键词），所以他发言的五分钟显得特别漫长，场面多少显得有些沉闷。但随后在现场播放的《GT赛车PSP》宣传片让大家知道了这并不是做梦，而在E3现场也会提供本作的试玩。（有关现场试玩报告请参看相关前线。）



随后登场的另一位嘉宾则更加重量级，在头一天微软发布会上拍肩登场的小岛秀夫又来到了索尼发布会上，而他为PSPgo的诞生所准备的礼物就是《MGS》最新作《潜龙谍影 和平行者》。这款作品在剧情上承接于《MGS3》之后，按照小岛的话说就是“《潜龙谍影》传奇中失落的传奇篇章”，随后现场播放了一段典型小岛风格的宣传片，最后那个两人合用的“爱的小箱”引得观众哈哈大笑。

3. 美丽的误会

平井一夫完成了这次发布会的任务，又轮到Jack Tretton登台了。他先是演示了一堆PSP的游戏影像串烧，然后宣布美版《最终幻想Ⅶ》将在今晚登陆PSN平台，这又让现场观众欢呼不已。随后他又播放了HOME的最新片段，那几个身穿春丽装的几个虚拟形象造型实在是有点“雷”。不过接下来的时间又留给了PS3，约莫有近30款PS3作品的影像串烧在大屏幕上播放着，这个时候你一点也不会觉得PS3游戏阵容有什么匮乏的。另外Jack还公布了一款由Rockstar Games为PS3独占的一款作品《Agent》。

Ubisoft为大家带来了《刺客信条2》的实机游戏演示画面，虽然这款作品并不是PS3的独占游戏，但是PS3版可以与PSP版展开联动，从而获得独占的武器道具，所以对这个系列有爱的玩家不妨考虑一下PS3版本。不过相信很多人在鼓掌的时候都在想，上次那个美女制作人为什么没有出现？

真正重量级的作品登场了，《最终幻想ⅩⅢ》在索尼发布会上的演示比头一天微软发布会的内容要丰富得多，不仅有更多的实际游戏画面，而且有全新的预告片给大家欣赏，毕竟PS3版的完成度要高很多。虽然已经成为跨平台作品，但《最终幻想ⅩⅢ》依然是PS3一颗不可或缺的重要棋子。

而接下来的一幕让现场的观众多少



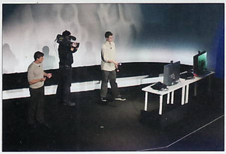
有些错愕。Jack在台上不紧不慢地说“SE正在为（系列的）下一款作品忙碌着，我向大家保证，《最终幻想》的下一款作品将只能在PS3上玩到，那就是《最终幻想ⅩⅣ》。”话音刚落，全场观众都不敢相信自己的耳朵，纷纷以为Jack想《FF ⅩⅢ》想疯了，莫非是一时糊涂说漏了嘴？紧接着Jack又重复了一遍这个名字，但观众们仍觉得难以置信，直到屏幕上开始播放《FF ⅩⅣ》的预告片……

还没等预告片播放完，场内的尖叫和掌声就已经迫不及待地想要掀翻顶棚，没想到《FF ⅩⅢ》还没有玩到，《FF ⅩⅣ》又已经赫然在目了。索尼大概是想以这样一种方式来一洗去年痛失《FF ⅩⅢ》的耻辱吧？不过如果《FF ⅩⅣ》的标题上没有那个醒目的“ONLINE”字样的话，那恐怕真是赚到了。不过现在来谈论这款作品为时尚早，还是让我们赶快玩到《FF ⅩⅢ》再说吧。

4. 最后的高潮

微软在昨天已经公布了X360用的体感装置，而任天堂的Wii Motion Plus也即将正式发售，大家都在猜想索尼会不会也有自己的体感装置呢？索尼没有让大家失望，在发布会上正式公布了PS3用的体感装置。

在现场的演示中，我们看到索尼的体感装置与Wii的体感装置原理有些类似。通过EyeToy摄像头的配合，运用专用的控制器来实现，这与Wii的感应条＋遥控器手柄的运作方式的确很相像。但是从现场的演示来看，PS3体感装置的精确程度与响应时间要比前两家更为精确，尤其是在响应时间方面，现场的DEMO几乎是没有任何延迟，完全能够实时地将玩家手中的动作反应到屏幕上。如果说微软为我们展示的体感设备近乎“外星科技”的话，那么索尼今天展示的内容则更为“务实”，但这并不表明我们会更快玩到索尼的体感设备，因为现场演示的





都是技术DEMO，没有任何实质性游戏内容，看来这玩意儿还有很长的路要走。不过场内的观众可不管这些，精彩的演示引得他们不断地将鼓掌的声音突破上限。

之后登场的由《小小大星球》制作组开发的《小小大赛车》展现了功能强大的编辑能力，玩家们可以发挥自己想像力，在游戏中创造完全属于自己的赛道。游戏本身的方式类似《马里奥赛车》，但是这出众的自定义能力是前者所不具有的，玩家们可以根据自己的喜好创造全新的赛道和比赛规则，并且可以与好友们共享，这样的话可以说是怎么跑也跑不完的赛车游戏了。

在《最后的守护者》和《GT赛车5》（不是序章版）的最新影像演示完毕后，整个发布会最后的高潮到来了——《战神Ⅲ》的试玩演示！这是一个完整的试玩版本，奎爷那惯世嫉俗的表情在PS3的演算下显得更为狰狞与坚毅，而除了画面上的愈发精细外，奎爷又多了不少折磨杂兵的新招。这段演示可以说是正合老美的胃口，奎爷每次把敌人撕个粉碎或者施展出魄力十足的QTE动作时，老美们都兴奋地大喊大叫，整个场内的气氛飚至顶点。

索尼E309发布会就是在老美们意犹未尽的掌声中，结束了。



至此，三家最重要的E3发布会全部落下了帷幕。比起去年微软的一枝独秀来，今年的发布会无疑可以说是百花齐放，每家都拿出了实打实的游戏内容，绝无任何吹牛成分（先不考虑体感部分）。这说明在当前经济形势恶劣的情况下，游戏厂商变得更加务实，更多考虑如何依靠实实在在的游戏内容来留住玩家，而不是像前几年那样给玩家“画饼充饥”，这样的良性竞争所带来的结果自然是各方收益。回归后的E3为整个游戏业带来了复苏之风！

动作感应革命！“初生计划”揭秘

文：清国倾城

虽然 E3 召开之前所有人都已经知道微软会展出一套体感操作系统，但当该系统真的揭开面纱时，人们还是忍不住吓了一大跳——“初生计划”(Project Natal) 的全身体感与智能语音识别简直达到了体感操作的最高境界，简直是人类科技的一次大飞跃！只是，看完微软发布会的演示后，所有玩家可能都会有这样一个疑问：“初生计划”真的可以实现那样的效果吗？



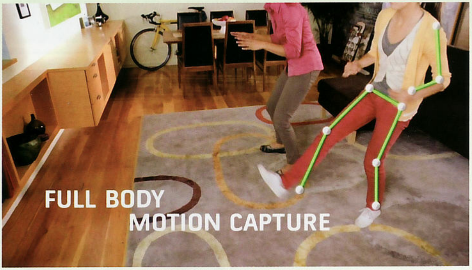
▲通过摄像头的面部识别功能，系统会自动为您登陆到 Xbox LIVE 上。



◀ 对着画布泼油漆，只要说出你想要的颜色，就可以使用相应颜色的油漆。

1. Natal 的技术原理

“初生计划”使用了一个 23CM 长的感应条，内部装有 RGB 摄像头、纵深感应器、多阵列麦克风和专用处理器，能够实现全身 3D 动作捕捉、面部识别和语音识别。它的多阵列麦克风可以实现音源定位和噪声消除。RGB 摄像头是用来识别玩家的面部，以及将玩家以影像呈现在屏幕中。纵深感应器其实就是 RGB 摄像头旁边的另一个摄像头，带有一个红外线发射装置以及一个单色 CMOS 感应器，任何环境光都不会对它的运作造成影响。在它运作时，整个房间里将充满看不见的光，当然，玩家的身体也会沐浴于无数的光线之中，由于距离摄像头越近的身体部位会受到更高密度的光线照射，感应器通过测定玩家身体各部位的红外线密度即可计算出相对距离，与 RGB 摄像头拍摄出的人体各部位在二维平面中的位置结合，就可以得到其在三维空间中的精确位置。



▲摄像头会分析识别人体的 48 个关键点，并将其与骨骼模型匹配。

“初生计划”的硬件技术主要来自 3DV Systems 公司，但是它的强大识别功能还要归功于微软自己开发的姿势、表情与语音识别软件技术，能够同时识别 4 个玩家的动作。“初生计划”的动作侦测原理主要是分析提取人体的 48 个关键点（例如四肢关节和指关节），将其与人体 3D 建模的骨骼模型匹配，这样玩家的每个动作细节都将在屏幕中准确重现。因此在游戏开始之前，玩家先要站在摄像头之前做出各种动作（有时候还要做出一些很奇怪的动作），这是“初生计划”的校准过程，其实就是对身体各部位在三维空间中的移动变化进行分析，提取出 48 个关键点的过程。将此信息记录到系统中之后，就可以将玩家化身为游戏中的 3D 建模。

2. 外星科技大检验！“初生计划”试玩体验

“初生计划”在 E3 展期间向部分媒体提供了内部操作体验，让记者们用亲身体验证明微软的演示绝非捏造。目前已有的技术 DEMO 共 6 个，分别是：跳弹、绘画派对、Milo 与 Kate、火爆狂飙 Natal、面部识别和穿衣服，不过微软仅允许多数记者尝试其中的 3 个 DEMO。

[Milo 与 Kate]

“初生计划”的 E3 演示中，以 Lionhead 的 Milo 最具科幻色彩。这是 Lionhead 的技术 DEMO《Milo 与 Kate》的一部分，Milo 就是那个小男孩，而 Kate 是一只狗，还有一个小女孩叫 Milly，不过都没有在面向记者的演示中出现。

在 DEMO 中，玩家可以用身体来操作镜头，将身体向左移，镜头就会左移；身体前倾，镜头就会拉近。玩家的身体取代了右摇杆，晃晃身体就可以在场景中四处查看，感觉比推摇杆更自然。如果你只想坐在沙发上，用头部或者上半身的

移动也可以控制镜头。



▲在这段 DEMO 中，其实可以通过移动身体来移动镜头。

接着要让 Milo 认识你，在他面前做出微笑、皱眉等各种表情，就算只是轻微的表情也会被识别。然后，Milo 从秋千上跳了下来，走到镜头前说："你好吗？"记者回答："是的，谢谢，你呢？"

"穿黑色衣服啊，我看到了。挺配你的。"显然这句这么简单的话 Milo 也没听懂，虽然答非所问，但总算没有说错，记者确实穿着一件黑衣。Natal 的语音识别系统会经常使用类似的技巧回避其听不懂的词句。

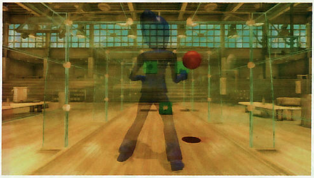
记者又问："今天过得怎样，Milo？"他笑着点了点头，看来听懂了一些。接着记者问了一个复杂的问题："你觉得微软的 E3 发布会怎样？"Milo 毫无反应。记者再问："你期待明天传说中要公开的新款 PSP 吗？"Milo 点了点头，不过他肯定也没听懂，只不过通过语气知道记者在提问。

接下来是在池塘拨动水面的操作演示。水的画面与物理效果非常惊人，看到自己的身影映照在水波上感觉更加奇妙。在拨动水面时，水波的变化有时候也会不大自然，不过整个效果确实很逼真。

■在拨动水面的同时，也会惊动水中游动的鱼群。



[跳弹]



在这个 DEMO 中，玩家就是站在隧道中半透明的人影，无数的球向你跳弹而来，你要手舞足蹈地用自己的全身挡球，并将球弹回，打掉前方的方块。不可否认，从玩家的动作到屏幕中人影的动作之间有一点点延迟，不过滞后的时间很短，在玩家的动作不是很快的情况下对于击中球不会有影响。玩下来会真的感觉到仿佛是自己的身体挡到了球。但是随着球的数量不断增加、速度不断加快，玩家的动作越来越快时，会出现某些动作没有被摄像头准确侦测的情况。



▶这段演示很能考验"初生计划"的动作侦测速度，在玩家的四肢高速摆动时，偶尔会出现一些侦测失误。

[火爆狂飙]

这个 DEMO 是根据《火爆狂飙 天堂》修改的，与原作不同之处在于：玩家不需要按任何键，无需使用手柄，只要模仿驾车操作即可。如果你想要加速，只要做出右脚向前蹬的动作，将脚收回到中间位置，即停止加速。如果想要刹车，只要将脚继续往后收。模拟手握方向盘的动作左右旋转即可控制方向。据"初生计划"负责人 Alex Kipman 介绍，这个 DEMO 每秒帧数为 30 帧，摄像头会在 5 帧之内扫描玩家的整个身体。从实际操作体验来看，从玩家做出动作到汽车做出响应之间只有极为短暂的延迟，游戏过程的操作感觉还是非常灵活的。方向盘的操作稍微复杂一些，需要一点时间适应，上手后会发现转动想像出来的方向盘也可以很轻松的驶过弯道。不可否认，微软的这套系统确实行得通。Kipman 表示，这个 DEMO 只用了几天的时间就做好了，其实还有很多可以改进的地方和能够增添的动作，比如将想像出来的方向盘向前推实现加速。在影像中出现的换挡操作应该也不难实现。



▲微软目前禁止媒体公布 Natal 版《火爆狂飙 天堂》的画面，不过玩法与概念影像中的赛车游戏类似。

3. X360+Natal=X720?



对于微软来说，"初生计划"可能不仅仅是一个控制器。微软表示他们已经向第三方发出 1000 多套"初生计划"的开发工具包，微软与第三方将会开发一大批使用该设备的游戏。微软游戏工作室副总裁 Shane Kim 向记者表示："Natal 的首发将会与 X360 一样盛大。"微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick 也表示该设备让他们不用推出新主机也可以实现进化。因此"初生计划"很可能会被微软视为 X360 的继承者，也就是说 X360 加上"初生计划"相当于是"X720"。比起 EyeToy，这套使用尖端技术的设备售价不菲。据《西雅图时报》报道，"初生计划"至少要 2010 年后才会发售，定价可能会达到 200 美元。

E3 09 精华萃取 深度透析

透过现象看本质，E3 热点逐个评！

E3 2009 开始之前，种种迹象便已表明，连续两年萎缩的 E3 即将迎来复苏。但恐怕很少有人会想到，在 H1N1 型流感和经济危机的双重打击下，E3 2009 还能绽放出如此夺目的光芒！E3 2009 标志着游戏业再次进入了黄金时期，相比之下曾被称为“美国象征”的美国汽车业真是情何以堪！回想去年的 E3 展，能被玩家长久回忆的大概只剩下一个“拍肩”了。而在今年 6 月的大洋彼岸，却发生了很多值得我们反复回味的事件。现在就让我们透过现象看本质，把 E3 2009 的精华提炼出来，共同探讨其对未来的深远影响！



■《恶魔城 暗影之王》官网截图。

1.《恶魔城》易帅事件

E3 之前就有消息传出，小岛组在 E3 的其中一个神秘新作将是“SHADOW OF LORD”，其实这也就罢了，因为仅从一个标题根本判断不出这是个啥东西。但 Konami 发布会一结束，全世界都惊了——《恶魔城》居然落到了小岛组手里——再仔细一看，哦，是和一家西班牙公司合作开发，从公布的影像来看很像是“《鬼泣》+《战神》”，这简直就是日式与美式动作游戏的合体金刚！不过看到这里，想必玩家都有个疑问：那原系列总指挥——五十岚浩司，就这样被无视了？

姿骑士

一直被模仿，从未被超越。用这句话形容《恶魔城 月下夜想曲》（又下简称《月下》）应该是不为过的。1997 年诞生的一款老游戏至今仍然称得上是系列的巅峰之作，这既说明了《月下》的经典程度，又从侧面反映出这个系列日渐没落的无奈事实。一方面，延续 2D 传统风格的系列作品长久以来没能摆脱《月下》的影子步入新的辉煌；另一方面，在尝试 3D 化的过程中，以五十岚浩司为首的开发团队却先后遭到了两次程度不同的打击。对于能够开发出《潜龙谍影》这样超一流大作的 Konami 来说，自身所具备的技术实力是不容置疑的。然而在 PS2 平台上先后推出的两款《恶魔城》作品无论在画面表现力、动作细节还是关卡和敌人设计等方面都有着明显的不足。

不用说，前面所罗列的这些事实就是《恶魔城》新作易帅的最主要原因。在游戏业界，缺乏创造力就意味着被玩家所抛弃、被市场所淘汰，对于 Konami 来说，将《恶魔城》这一老字号游戏品牌交给社内最具创造力的小岛组来打理，这显然是一个相当务实和明智的举措。而事实上，真正被委以重任的是一支来自西班牙的制作团队 MercuryStream，小岛组只负责游戏的总体规划或提出指导性建议。从 E3 发布会上的演示影像中，我们可以看到这款新作明显倾向于硬派的欧美风格，系列以往作品中的那一丝细腻与唯美被粗犷的大魄力战斗场面所彻底淹没。《恶魔城》从此走上类似《战神》和《忍龙》那样的道路，终于算是跟时代接轨了。当然，游戏是否能够获得成功，还要看 MercuryStream 的功力，毕竟这一类游戏目前已经遍地开花，如果不能拿出自己的创意，那么挑剔的玩家照样还是不会买账。



另一方面，失去了对《恶魔城》新作开发团队的领导权之后，五十岚浩司今后的工作方向会是怎样的呢？一种比较现实的可能是，五十岚浩司会专门去负责该系列在掌机以及其他移动平台（例如 iPhone）上的旁系分支作品，而由于硬件限制，游戏基本上还是会围绕着五十岚氏所擅长的传统 2D 风格来展开制作。此外，鉴于“《怪物猎人》系列”在掌机平台上所结出的硕果，也不排除今后的掌机版《恶魔城》会向着“群殴砍怪”的方向发展。当然，对于那些依旧钟情于《月下》式传统作品的老玩家来说，一款能够基于且彻底超越《月下》的作品也是他们所一直期盼的。

纱迦

《恶魔城》作为一个历史悠久、在东西方都拥有极高人气的著名游戏品牌，在五十岚氏接手后不但摆脱不了叫好不叫座的宿命，而且还做出了几个口碑不高的续作，到最后连系列的历史也弄得不明不白。Konami 这回将《恶魔城》新作交给小岛组，实在是合乎情理、合乎逻辑的一件事情。

不过小岛秀夫此番并未亲自挂帅，而是将游戏交给某欧洲小厂代工，关于游戏品质目前显然只能划一个问号。个人认为 Konami 肯把《恶魔城》这个品牌交给 MercuryStream，说明这家公司具有一定的实力，同时也表明了 Konami 对其的殷切期待。有《恶魔城》加小岛组这两大招牌，这款新作毫无疑问将成为全世界玩家的关注焦点。现在 MercuryStream 名气是有了，就看游戏的实际品质如何了。如果表现不错的话，依 Konami 的一贯作风，估计 3D《恶魔城》就要交给它量产了。

Gouki

《恶魔城》易帅事件与往常任何一个有争议的新闻事件一样，激进派说，这样很好嘛，3D《恶魔城》应该就是这个样子；而保守派则搬出三上真司之于《生化危机》来比喻原系列制作人五十岚浩司之于《恶魔城》，忧心忡忡。作为一个非 FAN，我第一时间就询问了 UCG 的前编辑、《恶魔城》超级 FAN 阿修罗，请他谈谈此次系列“易主”的看法，阿修罗的回复言简意赅：“太好了，从现在起我就是小岛组的 FAN！”——的确，这么多年来，至少在中国玩家心中，《恶魔城》这个系列的销量一直都与它在游戏行业的历史地位不太相符，在经历了不算成功的 3D 化尝试之后，最近这个系列干脆就成为了掌机专属游戏，但无论游戏的世界观或者丰富而且神秘的吸血鬼传说资源，不做出点大动静来真的是可惜了——交由 Konami 最具创造力的小岛组来进行新作的监管开发，这真的是既出乎玩家意料之外，又合乎市场需要的情理之中的事情。而《恶魔城》“易主事件”让人不由展开联想——同样的事情，会发生在有着相同境遇的《魂斗罗》身上吗？

2. 游戏界的名人效应

名人，向来都是流行的风向标，他们大部分特立独行，以此突显自己的特立独行，这是成为名人的条件，也是维持名人浪尖地位的必要手段。当游戏越来越接近主流娱乐（不谦虚地说，其实早已经成为主流娱乐中流砥柱），游戏界的名人包括诸如宫本茂、小岛秀夫、和田洋一等等，他们是这块山头的主人，越来越多的人开始重视这块市场，聚的人多了，其他山上的名人也就来了。这应该属于互惠互利，你借我势，我拿你钱，经济危机，皆大欢喜。



□《吉他英雄 世界巡演》的电视广告可谓绝对的大手笔，菲尔普斯（世界泳坛）、科比（NBA）、托尼·霍克（滑板）、罗德里格斯（MLB），你没有颤抖吗？



往年 E3 展前发布会，游戏以外，自己最深的记忆就是 EA 请来了阿里为自己的《拳击之夜》造势，当主持人举起阿里那曾点燃过奥运圣火主火炬的手臂时……从那个时候起，我就已经意识到 E3 并不是单纯的游戏秀，而是一场娱乐秀。请各行各业的大牌明星来捧场成为了各个游戏公司公关部门大显神通的好机会，再比如有一年 Activsion 为了宣传《托尼·霍克》最新作而请来了真正的滑板高手，在会场里架起 U 型架进行滑板表演，这其中就有在今年登上微软发布会亲自推销滑板控制器周边的托尼·霍克本人——各行各业的精英们在他们所处的圈子的号召力对于相应的游戏，影响力何止是相加，简直就是相乘。另外由于 E3 展览馆地处拥有好莱坞的洛杉矶，请大大小小的演艺明星来助阵也就成为了理所当然的事情，有一年就有真正能够开动的蝙蝠车停在展会门口任人展观——一旁有警察看守。当然了，我觉得这几年来，做得最绝的应该算是今年的育碧——詹姆斯·卡梅隆 + 贝利，一个是将在今年推出“十年磨一剑”之作的超级大导演，一个是曾在美国职业大联盟结束职业生涯的超级运动员，真正的无人不知，无人不晓，而且比起往年动不动就请歌星乐队来助阵的其他厂商来说，这样组合真是别具匠心，“有品味极了”。



■著名的《Abbey Road》，将在游戏发售后提供整张专辑的下载。

TIPS 甲壳虫乐队简介

The Beatles 乐队，原名本为 The Beetles，因此译为甲壳虫，主唱约翰·列侬喜欢将名字拼写成“Beatles”，于是又有了披头士、披头四这样的音译译法。甲壳虫乐队是世界上影响力最大的摇滚乐队，乐队成员为约翰·列侬（节奏吉他）、保罗·麦卡特尼（贝斯）、乔治·哈里森（主音吉他）、林格·斯塔（鼓手），乐队 1960 年在英国利物浦成立，1970 年解散，专辑全球累计销量超过 10 亿张，是世界音乐历史上最成功的乐队。列侬于 1980 年被谋杀，哈里森 2001 年死于肺癌。



今年 E3 微软发布会着实让人大跌眼镜，整个就是一全明星队伍。开场 20 分钟的《甲壳虫 摇滚乐队》表演丝毫不吝啬珍贵的发布会时间，因为他们知道，这样的 Show 绝对不会让人失望，因为麦卡特尼和斯塔来了，列侬和哈里森的遗孀也来了，虽然大野洋子和麦卡特尼因为列侬的事情一直不和，但是她们彼此尊重，如今，只是生意上的合作。“音乐游戏”这种依赖于其他山上的羊群的特殊游戏类型最需要音乐界名人的支持，一套好的授权胜过十套好的系统。

滑板界传奇人物托尼·霍克带来了的造型靓丽的滑板控制器，视频中一群专业的滑板选手测试了新的设备，通篇赞扬之词自然不用多说，喜欢滑板游戏的玩家对这些专家的话语言听计从。

身为导演和玩家的斯皮尔伯格一早便已经跻身游戏界，他的工作室带来的 Natal 体感系统因为有了大导演的声势而让人更多了一份瞩目。

越来越多其他领域的名人渗入游戏界，说明游戏也与其他的领域多了一份融合，人们自然也多了一份包容。而名人的出现会引起更多人的注意，模仿名人的心理现象更是普遍。因为普通的人很难成为名人，而名人过的生活自然也是神秘而又高高在上的，当不了光芒万丈的名人，也可以尝试一下他们的生活，这就是名人的巨大影响力。“获得其他人的认可”是每个人心里永远不会缺失的情结，以上提到的都是名人参与到游戏中的实例，本身除了广告效应，还有更多的实际含金量，这让我们手中的“玩物”显得更正点。托尼·霍克的滑板、希德·梅尔的策略游戏、汤姆·克兰西的军事游戏系列、史蒂芬·斯皮尔伯格的轰隆方块加上最新的体感系统……体育、军事、影视、音乐以及永远不可能脱离的电子科技等等，这些实实在在的东西是游戏这种娱乐方式边缘伸展的触手牢牢抓住临近的领域的产物，这些领域中鹤立鸡群的领头羊们自然是最能表现游戏拓展度的最佳人选。

回到《甲壳虫 摇滚乐队》这个重磅炸弹，它将音乐游戏的标杆提到了一个史无前例的高度，音乐游戏这个类型的玩法短时间内无法做出质的改变，而想要超过甲壳虫这个高度，那是有些困难，能分庭抗礼的用手指头数也能数出来，竞争者 Activsion 会将矛头对准谁？迈克尔·杰克逊？猫王？U2？好戏将接连上演。



▲斯皮尔伯格在玩《极限竞速3》。



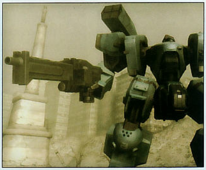
▲6月2号单独的VIP派对上，Turn 10迎接了无数的名人，包括维多利亚·贝克汉姆和她的儿子，据说小男孩是专程来看《光环3 天降神兵》的，但是《极限竞速3》自然也不容错过。

3. Square Enix 的激进西化

去年的和田洋一拍肩事件，让 Square Enix（以下简称 SE）在全球媒体面前出尽风头。今年的 E3，虽然 SE 没有继续上演拍肩好戏，不过这并不代表 SE 的全球化野心就此停止。由于 SE 主打的角色扮演游戏具有开发周期长、投入成本高等特殊性，日本市场也几近饱和，SE 必须加大在欧美市场的竞争力。一口吞下 Eidos 的 SE 野心勃勃，在本次 E3 展上向世人展示了多款美式风格新作。



■SE的动作大作——《NIER》，可惜预告片怎么看怎么雷。







作为以日式角色扮演游戏起家的公司，SE 即便是到现在也没有跳出“日式游戏制作思路”的怪圈，要想巩固靠“《最终幻想》系列”等国际化作品所开拓的欧美游戏市场，的确还有很长的路要走。纵观本次 SE 的出展名单，除了清一色早以推出或率先公布的日式游戏外，惟一一款原创的动作游戏《NIER》且不论游戏素质如何，主角那酷似日本武士的装扮至少在欧美玩家眼中看来并不是那么“眼前一亮”，很难激发大家深入了解的欲望。不过从《战争法则》和《最高指挥官 2》的亮相中，我们似乎又能看到 SE 在摸索一条新的道路去开拓欧美市场，即通过发行欧美制作小组的游戏来吸取美式游戏的精髓，进而在自身的制作团队中从根本上去改变大家的固有思维，以便有朝一日能够创作出一款没有“日式游戏影子”的作品，至于是否能获得成功，就只有等待时间和市场去验证了。



《前线任务》系列一直是 SE 的另一力作，在其正统续作《前线任务 5》后，似乎这个系列正慢慢地被人所遗忘，当 SE 的官方网站上有神秘新作公布时，大家都想到了这个系列。随后不久，这款新作终于被正式命名为《前线任务 进化》。而游戏的重要转折点便是类型不再是战略，而是类似于《前线任务 5》的 ONLINE 模式，确切的说更接近于日本 From Software 公司的《装甲核心》。负责游戏开发的小组是曾经帮助 Konami 开发《寂静岭 归乡》的美国 Double Helix 工作室。

从游戏风格上的转变可以看得出 SE 正在迎合西方人的口味，从目前的游戏画面来看的确一般，做为一名忠实的系列真饭，我可以毫不客气地说这绝对是外传性质的作品，在已有《装甲核心》的情况下，SE 此举非常不明智，难道就因为战略游戏不能在欧美大卖？但能对一个经典系列的新作做出如此巨大的改动，可见 SE 是非常渴望欧美市场，至于游戏究竟能不能达到 SE 的目标嘛……



别以为吞并了 Eidos，SE 就能打开美国市场。世界上没有这么简单的事情，而且 Eidos 要是自身没问题，也轮不到 SE 来吞并了。从 E3 展上的表现来看，SE 收购了不少欧美的小公司，目前正是下血本培养的时期，出几个卖不好的作品就当是交点学费，很正常。至于未来就不好说了，要知道 Koei 的西化领先 SE 好多年，SE 眼下这些举动都是 Koei 当年做过的，不过现在 Koei 在欧美市场还是要死不活。

再说说《前线任务 进化》。这款游戏的前作《前线任务 5》在北美的评价非常高，在媒体和玩家那里都取得了 9 分以上的超高评价。SE 把新作改弦易辙推出，其勇气还是令人佩服的，只是不敢冠以《前线任务 6》的大名，还是有些气短。但是类型改成动作射击后，势必要和欧美同行拼画面、拼帧数，这可不是 SE 的特长。若是指望这款作品大卖，我看悬。





这里先说说去年的事儿，SE 在 E3 上力推的两部原创角色扮演游戏《无尽的未知》和《最后的神迹》，虽然宣传和投入上都花了很大的力气，游戏发售时也保证了美日版同时上市，不过最终的销量不算太理想。这个结果显然不是 SE 希望看到的。或许是吸取了前一年的经验，不甘心的 SE 今年干脆抛弃本身擅长的角色扮演游戏，转而直接选择欧美玩家更热衷的动作以及即时战略类游戏。

来看看 SE 在本次展会中西化战略主力军吧：打头炮的是一度搞得极为神秘的动作游戏新作《NIER》，然后是两款以 PC 平台为主战场的即时战略游戏《战争法则（Order Of War）》和《最高指挥官 2（Supreme Commander 2）》，最后还不忘外给我们带来最大的“惊喜”——外包给《寂静岭 归乡》的 Double Helix 工作室、令所有 FANS 瞠目结舌的第三人称射击游戏《前线任务 进化》……

这次结果又是怎样呢？至少从玩家的反应来看，不仅老美反应平平，连不少 SE 的死忠也无语了。不知道是 SE “努力”过头了，还是该将失败归咎于水土不服，我们只能苦笑。这些高不成低不就的西化尝试不但没能讨得欧美玩家的欢心，反而连来自传统的日本玩家的支持也失去了，实在是得不偿失。

前段时间收购 Eidos 的新闻闹得满城风雨，之后没能取得立竿见影的效果让 SE 的管理层也坐立不安，本次 E3 上激进的西化战略看来只能加重这样的危机。个人观点是，目前 SE 需要冷静地重新审视自己的市场定位，与其牺牲游戏质量来换得商业效益的最大化，倒不如从自己的优势出发找寻进入西方市场的突破口。回望过去的几年，SE 的原创游戏凤毛麟角，吃老本的复刻或者重制经典作品可能对股东很好交差，但是对企业本身的良性发展以及支持 SE 的广大玩家来说，就不是一个好信号了。加快全球化是所有企业的发展趋势，SE 当然也不例外，因此寻求西化并无可厚非。但如若过于急躁地只考虑眼前利益，那只会东施效颦，最终迷失自我。不过话说回来，失败乃成功之母，SE 的决策者并非等闲一辈，经过这次 E3，他们应该会有所触动了。

最后再说回 E3，除了在欧美方面仍然有巨大影响力的《最终幻想 X III》和《最终幻想 X IV》，SE 在本届 E3 展上惟一还算让笔者比较期待的就是《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》了，只要能接受本作稍显别扭的人设，游戏本身的系统还是令人期待的，尤其是 NPC 与场景之间的高度互动。但本作毕竟不是“《最终幻想》系列”正统作品，想必也很难引起太大的轰动，估计连 SE 自己也没有抱太大的期望吧。



■《MGS崛起》的日本广告词是：“雷神降临”。

4. 对 MGS 新作的看法

小岛组无疑是本次 E3 展的明星。头天才在微软发布会上演出拍肩好戏，隔天又在索尼发布会上大谈 PSP 新作。整个 E3 展上一口气公布了 3 款《MGS》作品，连街机都分到一款作品。不过在 FANS 们眼中，只有次世代版和 PSP 版才是值得关注。屡次宣称《MGS4》是自己最后一作《MGS》的小岛，这回葫芦里卖的是什么药？

雷电

雷电作主角，“雷电”自然开心。不管之前是否已经猜到，当小岛秀夫出现在微软的发布会展台上时，还是兴奋地喊出声音来。雷电在《MGS2》中不知道受到过多少抨击，他们大多是斯内克的忠实拥护者，这是主角被替换的最直接反应而已。当时的雷电和老成的斯内克站在一起时，“小白脸”这样的称号确实还是有些般配，不过他从来就不是混便当的软弱男人。《MGS4》中的雷电彻底改变了所有人对他的看法，自斩臂，搏命，能亲口说出“I have nothing to lose”这样的悲壮人生在新作中将展开什么样的篇章，是我对《MGS 崛起》的最大期待。

Gouki

一口气公布两个《MGS》，小岛组这次堪称慷慨，只不过先前根据官网公布的两张人物头像而推测的“平行时间线”理论落空了，还是没有那么厚道，既然有两个精彩的故事，当然在就要拿来做两个游戏——“平行的游戏”，一个是 PS3/X360，另一个是 PSP。PSP 版由小岛秀夫亲自执导，其中意味自不用多说，“亲生的”。而另一个《MGSR》，如果单纯地认为是一个不太相干的外传，未免有些草率，原因有二：一，根据现在所看到的雷电的装扮，这段故事只有可能是发生在《MGS4》之前，营救阳阳的那段故事，这段故事曾在《MGS4》侧面提及，也是被承认的“历史”；二，虽然跨了平台，有了 X360“参一脚”，但 PS3 不是没有份，《MGS》“PS 系正统续作”的传统没有被打破（如果有这么个传统的话）。

相比之下，自己更加期待的是《崛起》，除了有“画面控”这一因素之外，自己也实在是很希望玩到一种不同风格的《MGS》，毕竟这么多年都在搞潜入，也该火爆一把了，这也更加符合欧美玩家的口味。其实这个系列发展到现在，我认为卖点已经不再是“捉迷藏”了，而是精良的大制作与精彩的剧情动画，只要能够坚持这两点，不管有没有斯内克，《MGS》依然都值得期待。



再来说说《和平行者》，讲述的是《掌上行动》之后的故事。虽然小岛秀夫强调是他自己亲自挂帅而且还有《MGS4》的原班人马进行开发，但 PSP 的机能摆在那里，操作方式的先天不足也不可避免，说得直接点就是“很难想象能好玩到哪里去”，预告片中四个大首领对付新型 METAL GEAR 的场面让我想到《怪物猎人》里的组队刷怪，小岛秀夫也在他的访谈中隐约暗示了这一作有“非常耐玩的要素”，如果《和平行者》仍然坚持系列的传统玩法，但却又要加入组队刷怪的概念——这就有点勉强了，希望接下来游戏公布的新情报能让我们有眼前一亮的感觉。

最后谈谈风传很久的《MGS4》移植 X360 的事情，其实仔细想想，以今时今日 X360 的游戏阵容，我看真的是不需要一个移植作品来抢占市场了，因为那样只能便宜了 Konami，微软本身捞不到什么好处，想要双赢的惟一条件就是——100% 全新的《MGS》，我想这才是小岛秀夫选择在微软的发布会公布《崛起》的真正含义。

火云

对于《潜龙谍影 崛起》这款新作，以雷电为主角的动作游戏是否开创了 MGS 系列的一个新领域呢？原本雷电在 MGS4 里的表现就够抢眼的了，这次单独做为主角的理由充分，在小岛的监督下更有理由相信这款新作会开创 MGS 系列又一形态。

小岛秀夫另一作《潜龙谍影 和平行者》发表在了 PSP 平台上，游戏是他本人亲自监督的正统续作，大首领重归冷战舞台，正如游戏标题所命名的那样，在反战的年代都需要一位主持和平的英雄人物，而大首领正是这位幕后英雄。当年真正的爱国者——引领者心甘情愿地死在了 SNAKE 手中，作为捍卫一个时代和平的真正英雄，大首领是否能继承的引领者的遗志呢？本作在其剧情中必定有精彩之处等待着玩家。

多边形

小岛秀夫在 E3 展前的大弄玄虚总算在微软和索尼两家发布会上揭开了装 × 的面纱，这一次小岛组“一反常态”地没有推出《MGS4S》这样资料片性质的作品，而是拿出了两款新作来回报诸位 MGSers。

《潜龙谍影 崛起》的游戏类型定型为“霹雳闪电动作”，这与系列传统的“战术谍报动作”相去甚远，当听到这个游戏类型我脑袋里出现的第一个画面就是在《MGS3》中，大首领入狱时做的那个噩梦。梦里一名神秘男子手持武士刀，在一个莫名的场景中砍杀蜂拥而至的敌人，这样的一个梦境对当时的大首领来说意味着什么，现在不做评论。但是从这个可以联想到这款新的动作游戏大概是一个什么样子，而游戏的剧情部分则可以从游戏二代衔接起，一直讲到四代发生前，这一段关于雷电的故事想必是很多人都感兴趣的，再加上“动作游戏”这样一个充满诱惑力的游戏类型，本作一定会受到相当程度的关注。

《潜龙谍影 和平行者》被认为是“战术谍报动作”型《MGS》的“正统续作”，但我看来这只不过是《潜龙谍影 掌上行动》的后续作品而已。本身从整个系列的故事结构来说，小岛秀夫自推出三代之后，在三代之后到《Metal Gear》之间就留下了很大的发展空间。记得当时在《掌上行动》的时候我就说过，这部作品所讲述的剧情根本就没有起到弥补这个空档的作用，充其量只是三代的补充而已，而这次小岛秀夫看来是要动真格地把这一段故事好好讲一讲了。从玩法上真的没什么可以期待的，PSP 的机能和操作摆在那里，大家不如期待一下小岛秀夫怎样去描述大首领如何将自己走上“绝路”的，而做一个大胆的猜测，本作中说不定会出现斯内克的身影。

根据以往的经验，游戏发售前任何对《MGS》作品剧情部分的猜测都是白费功夫，所以大家不如安安心心等待游戏发售了再来讨论不迟。





5. 三大发布会观感

和东京游戏展相比，E3 展的特色无疑便在于三大硬件厂商的发布会。在这个万人瞩目的时刻，每一家都把自己的今后一年的全部家当亮出来了。而这三大厂在发布会上的表现，也将成为广大游戏玩家今后一年甚至多年的谈资。去年和田洋一凭借最后时刻的一记拍肩，不但让微软毫无争议地胜出，也让我们永远记住了 E3 2008。而今年的精彩程度则是全面超越 E3 2008！

[微软：带你看未来！]

随着 X360 在高清游戏领域的优势越来越大，微软的底气也越来越足。这回发布会上给人印象最深的就是众多世界级大腕的捧场，以及“火星技术”的演示了。

和 E3 2008 相比，这回拍肩的从和田洋一换成了小岛秀夫，只不过这回他的游戏分量不够，还是跨平台的，因此中途就上场亮相了。不过微软请来的保罗・麦卡特尼、托尼・霍克、斯皮尔伯格等人名气更大，不得不佩服微软的财大气粗。而微软展出的“空气体感”、“人机对话”这两种先进技术，更是让全球玩家看得如痴如醉。如果说这就是未来业界的发展方向，我想大部分人应该都能欣然接受。不轻易开空头支票的微软，这次应该也不会让全球玩家失望。

微软在发布会上展出的游戏，同样是分量十足，而且除了《光环 致远星》外其他的主要游戏都可以在本财年内玩到。作为一名 X360 玩家，今年又是一个丰收年。

[索尼：永远争第一！]

去年 E3 发布会，索尼因为拍肩事件搞得方寸大乱，整场发布会乏善可陈。今年索尼明显是有备而来，誓要一雪前耻。事实上索尼的确做到了。

此次索尼发布会是软硬兼施、惊喜不断。硬件方面公布了 PSPgo 和全新的体感技术。如果说 PSPgo 因为之前已经泄露而没能带来惊喜，那么棒状体感操作系统绝对是令人喜出望外。而索尼手上还握着超薄型 PS3 没有公布，显然是蓄势待发。

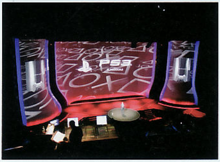
游戏方面这回索尼把目前手上所有的大作几乎都展示了一遍，特别是大家期待已久的《战神 III》和《ICO》新作。而且这些大作的发售日也不再是遥遥无期，这充分体现了平井一夫软件第一的思路。尽管最有卖相的《GT 赛车 5》一如既往地跳票，但这回山内一典拿出了人们早已淡忘的《GT 赛车 PSP》作为补偿。

索尼还特别针对和田洋一和小岛秀夫的拍肩准备了特别节目：《最终幻想 X IV》和《潜龙谍影 和平行者》，轰动效应是有过而无不及。在整场 SHOW 的背后，索尼投入的人力物力无法想像。

索尼目前在次世代战争中处于劣势，不过索尼发布会的精彩表现说明——当次世代战争进入第 4 个年头之际，有人领先但无人掉队，战斗不但没有结束，反而更加激烈。







[任天堂：今年又赢了！]

和微软、索尼的发布会相比，E3 2009 任天堂的发布会无疑要逊色得多。无论是发布会长度，还是出展游戏数量，都不如它的两个竞争对手。就连历年的看点——宫本茂的 COSPLAY，在今年居然也取消了，不得不说任天堂这次令人失望了。

不过任天堂目前的优势实在是过于明显，单是《Wii SPORTS》和《Wii Fit》两款作品，连卖带送在全球销量超过 6000 万，这个数字能把另两个发布会上公布的所有游戏都比下去。而这次发布会上这两款作品都有续作以及对应的新周边登场，在 Wii 玩家中掀起了巨大的反响。E3 展结束后日本地区的《Wii SPORTS 运动胜地》预订情况屡创新高，就充分说明了这一点。

即使从传统玩家角度来看，这次任天堂发布会依然不乏亮点。Wii 上的《马里奥》新作一口气公布了两款，《塞尔达》、《银河战士》也有新作，而且任天堂手中还有不少牌没打出来。只要任天堂愿意，完全可以在发布会上把松野泰己请来演示他的 Wii 新作《Monado：Beginning of the World》，或是把必定狂销大卖的《口袋妖怪 金・银》重制版展示一遍，别忘了还有宫本茂会后公布的《塞尔达》新作。任天堂没有这么做，显然是认为没有必要，对于本财年业绩已经胸有成竹了。



由于赶稿需要，今年 E3 发布会期间可能是我几年来最忙的两天。好在发布会很精彩，很有娱乐性，没有辜负我的期望，就像几部精彩的大片，看完之后，在精神亢奋的状态下一口气写了一万多字，及时完成了上期的紧急特报。

微软的发布会直截了当，不谈数字，没有饼状图柱状图，全程都是大作、名人，像众星云集的商业大片，在精彩程度上显然远胜于索尼和微软。片尾的“初生计划”不愧为外星技术，因此可以将其归为科幻类商业大片。

索尼的发布会是一部直到最后才解开悬念的剧情片，虽然 PSPgo 这个重大剧情卖点被提前剧透，在发布会后期居然还有《最终幻想 X IV》这么巨大的意外与惊喜，让人回味无穷。

与微软和索尼相比，任天堂的发布会只能算 B 级片，内容不够劲爆，也缺了点逻辑条理，到了本应由宫本茂上阵压轴的尾声竟戛然而止。《塞尔达传说》Wii 新作缺席是最大的遗憾。

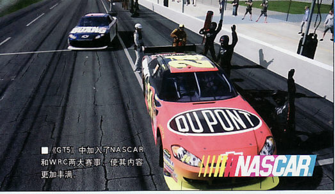


索尼：首先定个基调，这几年的索尼发布会，今年我最满意。多一些实干，少一些空头支票，在经历了前几年用 CG 动画撑场面和逮着 HOME 服务胡侃猛吹之后，今年的索尼发布会可以说是信息量最足的一次。

任天堂：两个《马里奥》新作，再加上其后的“宫本茂的圆桌会议”上暗示的 Wii 版《塞尔达》新作，这就是任天堂本次 E3 带给我们的礼物。抛开画面不谈，当支持四人同时游戏，拥有更好的游戏视野，更多的更有趣的变身能力的 Wii 版《新超级马里奥》出现的时候，你只会觉得，又能玩到这样的游戏了，太好了，而且你也明白，现如今只有任天堂才会制作这样的游戏。任天堂一再表示，Wii 并不是第三方的坟墓，不是“三坟机”，但每年的 E3 却几乎总是任天堂自己的独角戏。一方面，第三方厂商们知道为 PS3/X360 做游戏是很花钱的，稍不留神就会血本无归，但另一方面，他们也知道 Wii 同样不好惹，《赤钢铁》和《生化危机 安布雷拉历代记》是 Wii 上不多的第三方破百万的作品，如今，其续作都将在 2009 年登场，到时候我们就知道，他们的成功到底是不是偶然的。

微软：显而易见是，X360 的领先优势根本不足以让第三方厂商推出独占游戏，现在，除了极个别的游戏，“一切游戏都在这里集结”已经成为了微软和 SONY 共同的口号——这才有了 NATAL 计划，才有了 1080p 点播，才有了与 FACE BOOK 和 TWITTER 合作。但对玩家来说，显然是在自己的主机上玩到更多的好游戏才是王道，就这一点来说，微软这两年的确是努力了，连续两年的“拍肩”就是最好的证明。

在现有的两台高清主机的较量当中，X360 现在是处于领跑的状态，这一次 NATAL 的发布，以及“改变游戏方式”的口号，我认为其实是理论意义大于实际意义的，是一种“领先者”的姿态展现，历史经验告诉我们，这种表态是高风险高回报的，尺度把握不好就很有可能成为笑柄，微软真的准备好继任天堂之后，担起“改变游戏方式”的重任了吗？



■《GT5》中加入了NASCAR和WRC两大赛事，使其内容更加丰满。



6. 竞速游戏之东西战争

今年E3的一大看点就是《极限竞速3》，这个系列从出生开始便已经卯上劲要和同类型的《GT赛车》（后简称《GT》）一较高下了。如果说《GT》是爵士乐，那《极限竞速》就是摇滚乐，最起码是速度金属。这两个模拟驾驶的真实系竞速游戏之间的激烈竞争中，年轻的《极限竞速》毫无保留地展示着自己的全部魅力，而《GT5》依旧不紧不慢，让观者心生不快，但这是否又代表其早已胸有成竹？下面让我们一起分析一下今年E3上几个最抢眼的竞速游戏的表现吧！

多边形 今年E3上的赛车游戏还真不少，以《极限竞速3》为代表的拟真模拟类赛车游戏已经是大势所趋，随着次世代机能的进一步加强，游戏画面能够越来越以无限接近真实的表现力，来重现现实世界中的赛车世界，开发商们不断在往这个方向义无反顾地前进着，就连《极品飞车 变速》也一改系列往日的风格，开始向“拟真”这个方向靠拢，而以往那种纯追求驾驶快感以及喧哗夸张的赛车游戏已经逐渐失去市场；另外一种就是以《小小大赛车》为代表的强调用户DIY要素的赛车游戏，这类赛车游戏的基本游戏方式以《马里奥赛车》为基础，但是给予用户强大的自定义空间，充分调动玩家的想像力，鼓励玩家创造独一无二的属于自己的赛道，并可以通过网络来与众多同好共享，这其实是“GAME 3.0”概念的扩展，相信将来的《马里奥赛车》新作中也会出现类似的要素。

什么？你问我为什么不谈谈《GT赛车5》？嗯……这游戏还是让它和PS4一起首发去吧！

雷电 如今的竞速游戏可以细细分类：

一、简单爽快的街机类赛车游戏，这种作品包含面广，各系列均有，针对街机的特性调整了车辆的性能和游戏的平衡性，家用机上一系列“简单粗暴”的竞速游戏也属于这一类，比如《山脊赛车》、《极品飞车》等等，后者不乏新作，但是从《最高通缉》开始走起了严重的下坡路。

二、动作性为主的竞速游戏，代表作品有《火爆狂飙》、《机车风暴》，稍微说远一点，还可以拉上《马里奥赛车》以及与之类似的道具类作品，它们更注重碰撞、攻击的娱乐性，车已经不仅仅是作为竞速的载具，而更多地被用作攻击性的武器，E3上索尼公布的《小小大赛车》将这种动作性和赛道的随意创建结合在了一起，吸引了不少眼球。

三、纯粹的竞速作品，以模拟真实机车的特性、重现赛道的全部真实地形为重点，让玩家体验到真实驾驶的乐趣。在游戏上追求真实，总是会遇到各种各样的困难，首先最主要的障碍还不是画面，而是游戏“玩”的本质，制作人首先要找准的是游戏与真实之间的平衡点，寻找能让玩的人体会到完成模拟真实操作的成就感并且得到游戏的快乐。现实中需要不知多少年的努力才能驯服跑车与柏油路稳稳接触，而游戏毕竟是游戏，要省去枯燥反复的步骤，将整个模拟过程的象征性发挥到最具娱乐性，并将这个理念推向极致，如此便有了不断进步的理由和空间。所以，现在追求的其实并非“最真实的驾驶”，而是“从真实中提炼出来的模拟驾驶”。

制作“《GT》系列”的Polyphony Digital组建于1998年，11年的赛车游戏开发历史，千万套级别销量的游戏足以说明它是满足大众口味的作品，系列最新有料体验版《GT5P》以6条赛道、76辆车的“寒酸内容”大卖305万套，制作人山内一典是个爱车的人，喜欢开，也真的是将自己的精力灌注于游戏的开发中。SONY发布会，当他站在舞台上，大家都等待《GT5》公布发售日时，他掏出PSP，同样是失踪了四年半之久的《GT PSP》终于可以上市了，这个《GT4》的简化版作品将在掌机上重生，此等“赎罪”的方式，其实真的是厂商的无奈之举。要知道，《GT4》是在其序章《GT4P》发售大概1年后上市的，而现在距离《GT5P》已经1年半了。正式公布的《GT5》中加入了NASCAR和WRC两大欧美赛事，山内一典在激烈的内心纠结之后也终于加入了车辆损毁系统，对于《GT5》的一再拖延，是山内“精益求精”到顽固的态度使然，当然，宽容一些说，这是为玩家好，也是对作品负责。《GT5P》的效果虽然不俗，但是其缺点仍旧明显，首先是画面技术，次时代开发难这虽然属于老生常谈，PS3开发环境不够友善也不能一直作为借口，大部分日本游戏厂商的引擎技术已经远远落后于欧美；然后是物理引擎，机车不管是撞在墙上还是互相碰撞，都是脚本控制，就像碰碰车一样弹开；随之而来的还有车损系统的缺乏。看大洋彼岸Codemasters工作室的一款款赛车游戏，那精彩、粗犷、细致的引擎让人兴奋，从《尘土飞扬》到《GRID》，再到前不久才公布的《尘土飞扬2》，车体建模、光影、帧数，介于模拟驾驶与狂奔之间的平衡点选择，已经将自己的FANS群扩充到最大。

微软“你们有什么，我们就有什么”的基本观念铸就了Turn 10工作室今天的地位，“你开发，钱的事我来管”，《极限竞速3》拥有50个世界顶级品牌的400辆机车授权，拥有更加逼真的损坏系统，力图追求真实的物理效果，高速驾驶的快感结合了欧美厂商特有的狂野。进入《极限竞速》的回放模式，从轮胎受力分析到悬挂系统的详细的数据，它显得那么专业，但是那些一直跳动的数字让人有些摸不着头脑。比较来看，《GT》的回放只有一些滤镜效果能让你选择，其他的都给你掩盖起来，它必定也有详细的轮胎外倾角变更过程，但是这些都列出来对于一个“玩”的人来说到底有多大的用途？那层遮挡在物体表面的纱越薄越好，但是如果没了，你就看到了太多不完美的真实，他总与想像中美好的情景相差太远。

那么，到底什么是“假象”，什么又是“真实”，这就又回到了上面我们谈到的模拟与真实之间的平衡点。对于非专业的玩家，只是要尝试驾驶那些可能一辈子也不可能接近的终极赛车，不用你告诉玩家它每个零件有多昂贵，齿轮的具体分布也留给工程师去琢磨，你只要分别告诉他调整“这里”对抓地力、牵引力、即时扭力等等的大致影响就好。谁能让玩家在没有“不耐烦”前体验到最大限度的自由和成就感，谁就赢了。

就像《GT》的另一个译名——《跑车浪漫旅》，从起步的油门踩法开始，游戏会教你每一脚油门，每一脚刹车，每一次换挡的时机和劲道，即使是精确到零点几秒的时间内，你也会觉得那是有条不紊的，像听着爵士品着咖啡的午后悠闲时光。

但是10月，《极限竞速3》将完全侵袭整个竞速游戏领域，《GT PSP》可没有什么能力撼动它的市场，其巨大的进化所有人都看在眼里，喜在心中，连Polyphony Digital的人也跑去Turn 10的VIP派对亲自试玩对手的作品。能按时上市，也是产品的一项重要性能指标。



■微软展会上大秀奥迪R8的Turn 10制作人。

7. 动作游戏的百家争鸣

每年 E3 展便是业界变化的风向标，在经过好几年“车枪球”的横行之后，在今年的 E3 展上唱主角的又变成了动作游戏。和“车枪球”浓郁的美式风格不同，一款优秀的动作游戏是能够被全球玩家所接受的，这是动作游戏的优势所在。今年几乎所有的名门大厂都在以实际行动瞄准巨大的动作游戏玩家群体，俗话说文无第一，武无第二，谁是你眼中的佼佼者呢？

火云

《未知海域 2》赢了！如动作大片般的演示，绝不拖泥带水，震撼，冲击，醍醐灌顶！索尼发布会上的那段演示总有新的地方吸引着我再看一遍。场景设计太牛了，远景画面太强太逼真，眼睛不知不觉就已经贴到屏幕上，棒！而高空连续跳跃、躲避直升机扫射等火爆表演又让人大气都不敢喘，内森差点摔死那一幕也让人虚惊一场。观察游戏中的爆炸效果，会情不自禁地赞叹到：“这也太强了吧？”然后疑心重重地按下回放键再看一次，就这样反反复复连看几遍影像之后，已经完全按耐不住心里的激动，头皮都在发麻，真是迫不及待地想马上玩到这样的神作！没办法，只能又把测试版玩个通宵解解馋了。



■除了这两位美女，1代的瑞切尔也可以在《忍者龙剑传Σ2》里使用。

胜负师

在一般人的眼里，“车枪球”是老美玩家的主流，但从 E3 展出的重点游戏中却不难看出，厂商对于“动作”这一传统大类型的重视。咱们不妨数一数：

平台动作的王者任天堂一举公开了《新超级马里奥兄弟 Wii》和《马里奥银河 2》，我们已经可以预见到“双马印钞机”的大卖、热卖、长卖；顽皮狗旗下的探险家内森・德雷克第二次为动作冒险游戏的复兴扛起了大旗，标杆级的画面让技术的索尼扬眉吐气，在 E3 展出上博得满堂彩；上田文人的新作传承了《ICO》的灵魂，不知道他所创造的游戏艺术能不能征服更多人；一直把 E3 当成福地的小岛大神，这边拍肩那边赶场，为《MGS》家族再添两名新成员，小岛组甚至还将采用“战神风格”演绎新《恶魔城》；斯内克的老对手山姆大叔也终于登上了他阔别已久的舞台，回炉之后的《分裂细胞 断罪》进步明显，算是一支潜力股；而前作狂销 800 万的《刺客信条 II》拥有育碧史上最大的开发团队，游戏华丽的外表和游戏主角的贵族气质相当契合，只是当看到试玩演示中那抱住刺杀对象的熟悉动作时，不由让人倒吸一口凉气，重复度过高的老问题是不是真的解决了还是个未知数；就算是 RPG 王者 SE，也想用原创作品《NIER》在动作游戏的广阔世界中分得一杯羹……

动作游戏在本届 E3 是真正意义上的百家争鸣，甚至动作游戏爱好者们最关心的“三大 ACT”也齐聚一堂，盛世空前。

《战神 III》作为索尼发布会的压轴大戏，荣耀与压力并存，我不否认奎爷还是那么霸气十足，但我想像中的《战神 III》应该是打斗、QTE、剧情过场完全无缝衔接，电影化的镜头运用魄力十足，并有着惊人的流畅度，就像上一段预告片所表现的那样。而我现在所看到的，除了画面精度更高、同屏人数更多，其他方面与前作大过相似，如果大家的注意力依然集中在肠穿肚烂、挖眼拔脑的 QTE 上，重复价值低的老问题估计很难根治。这里就不说什么“爱之深，责之切”的场面话了，总而言之，目前的《战神 III》还给不了我足够的激动与振奋。

至于《忍龙 Σ2》，从情感上说，我希望“后板垣时代”的《忍龙》可以取得成功，这种成功哪怕只是不过不失的销量。因为只有这样，《忍龙》品牌才有可能延续和发展。但目前的所谓进化，比如新增三个身材火辣的女性角色、增加合作过关模式甚至是越肩视角，在吸引力上可能还不及彻底改善让玩家深恶痛绝的拖慢问题。毕竟《忍龙 2》本身就是一个问题比较多的游戏，各方评价普遍不如前作。从 X360 移植过来，新要素当然得有，但所谓“强化版”倒不如“优化版”来得更实在一些。

有人要问了，本次 E3 上不是没有《鬼泣》新作吗？别忘了，《猎天使魔女》可是综合了《鬼泣》缔造者神谷英树多年沉淀的集大成之作！它在本次展会上的出色表现，必然给发行商 SEGA 增添不少信心，相信今后神谷和他的眼镜御姐会有更高的曝光率。对于见多识广玩家来说，需要的是更多新东西触动我们因多年历练而越发粗壮的神经，显然，身怀绝技的魔女姐姐能变出更新鲜的戏法，征服更挑剔的观众。如果说《未知海域 2》的优秀可以预见，那么《猎天使魔女》的出色则无从预知，它因此成为了我 E3 2009 最大的惊喜。而做为《鬼泣》的正宗嫡系，终于也和《战神》、《忍龙》一样踏上了“分尸流”的修罗道，这难道就是清版型动作游戏的惟一出路？不免让我心生疑惑。

ACE飞行员

制作人赋予游戏的灵魂，特别是像《鬼泣》这种个性极强的作品，随着神谷英树的离开，如今早已经面目全非。我说的改变是那种灵魂流失的改变，是一种让 FANS 无力的改变。现在的《鬼泣》中再也找不到那种阴冷的感觉，再也看不到令人畏惧的强敌，而你再也不会为一个气氛被渲染极致的场景而流连忘返。Capcom 还是那个 Capcom，而《鬼泣》不再是那个《鬼泣》。当我在本次 E3 上看到《猎天使魔女》的多段影像之后，我被震撼了，“这一刻但丁、神谷灵魂附体，蓓优妮塔她代表了《鬼泣》初代无法取代的神韵和格调，这一刻她不是一个人在战斗，她不是一个人！”记得当年《鬼泣》初代的预告片我看了不知多少遍，而现在再看《猎天使魔女》的预告片，镜头切换、内容重点、表现形式几乎一模一样，我不禁哑然失笑：果然是一个爸生的。

多边形

或许很多玩家看过演示之后都会得出这样结论：《战神 III》不就是 2 代的高清版嘛？《战神》的基本系统早已经被玩家烂熟于心，只是细节改变无法制造颠覆性的感觉。我个人在闲暇之时也曾经想像过《战神 III》到底该怎么制作才能取得翻天覆地的变化，然而始终想不出一个很好的创意。可能是对这个系列有深厚的感情，虽然目前《战神 III》没有出现让我惊叹不已的变化，但是我依然期待着游戏正式版中有动人的表现，哪怕这只是一个 2 代的高清版。博大精深的希腊神话赋予了“《战神》系列”深厚的文化底蕴；奎托斯各种残暴的杀戮特技其视觉张力还是无人能敌；已经非常完善的系统在动作游戏中屈指可数；再加上成熟的开发团队，这些惟一性都是《战神 III》无法取代的优势。《战神 III》作为系列三部曲的最终作品，如何跨越前作留下的那道难以逾越的鸿沟？这确实很难。我现在已经不敢期待《战神 III》能在游戏重复性上有所突破，只要正式版能够在一周目再次带给我们那种无比的畅快感，那我就已经心满意足了。





Gouki

去年的《刺客信条》虽然被很多人批为“没诚意”，但我自己玩得还是很开心的——育碧是“罐头厂”没错，但还是要感谢有这么个高品质的“罐头厂”。当年的《波斯王子》就让我激动不已，而更加强化攀爬跳跃、更帅更酷的《刺客信条》简直就是“梦想中的游戏”。其实，游戏的缺点大家都知道，后期任务的单调程度让人无语，像美剧那样的“突然结局”更是伤害玩家的感情。不过这次想必他们已经汲取了各方意见，任务单调可以重新设计，场景重复可以用心规避，没有字幕那更是轻而易举……关键是游戏本身基础很扎实，俗话说万丈高楼平地起，如果我们把前作看成是打基础的一作，可以想像本作必然会跃上几个台阶。总之，育碧啊，我决定再信你一次！



8. PSPgo—看不见的革命

震撼、重磅、头号、超级……随便你用什么词来形容 PSPgo 的公布，都不会有人觉得过分。尽管在全球范围内 PSP 仍被 NDS 甩在身后，但其销量已经达到了令任何厂商都为之心动的地步。凭借其强大的功能，在中国 PSP 的受欢迎程度更是可以用风光无限来形容。而这款和前面三代 PSP 主机都有明显不同的 PSPgo，会给玩家带来什么样的变化呢？



首先晴天想提醒读者明确一点：PSPgo 并不是 NDSi 那样取代 NDSL 的“进化型号”，而是和现有的 PSP-3000 型共存的另一种形式。PSPgo 的全新设计听取了玩家的意见，也跟上了“无线网络终端”的潮流，舍弃 UMD 光驱，内置 16GB 超大内存，添加蓝牙和全新的滑盖设计使主机更替更为轻薄紧凑，这些可喜的变化都符合索尼对“Go”的轻便定位。

当然在设计改良的同时也为很多玩家带来了新的问题，比如按键布局引起的手感变化。根据多边形在 E3 展上的实机试玩情况，操控按键全部被调整到下滑盖上，两手之间的距离缩短，因此手大的朋友可能会觉得有些局促。摇杆阻力更大更紧，方向键和 × ○□△键也较 PSP 传统型号略小，键程相应变浅，如果玩《怪物猎人》等以摇杆控制玩家方向的游戏来说，操作舒适感有所下降。此外 PSPgo 在输入输出规格方面改动也比较大，M2 存储卡比短型记忆棒更贵，且 PSPgo 不兼容此前所有的 PSP 官方或第三方配件，而且到现在索尼也没有公布如何将过去购买的 UMD 光盘转换成 ISO 的方案，这难道意味着玩家也许无法把过去在 PSP 上的投资延续到新机型上？这些在硬件设计上和既有型号“彻底决裂”的做法，能否受到玩家的欢迎，还有待市场的进一步反馈。

不过本届 E3 伴随 PSPgo 到来的不仅是全新的硬件，更是全新的软件阵容和商业模式。让 PSP 玩家等到花儿都谢了的《GT 赛车 携带版》终于正式公布，而《刺客信条》、《灵魂能力》等这些在家用主机平台上的第三方佳作也纷纷推出了 PSP 版。这都表明，一直在软件阵容上略显贫弱的 PSP 终于进入了软件成熟期，软件阵容有所起色的背后是索尼不懈的推动。索尼欧洲（SCEE）的新主席兼 CEO Andrew House 在本届 E3 接受采访时表示：“为携带终端找到全新、独特的游戏作品是个明智的决定，但 PSP 开发包的费用一直是一个障碍，所以我们决定除掉这一障碍，将开发费用降低。”这让我们更有理由相信在不久的将来会看到更多来自第三方的 PSP 游戏。

此外 Andrew House 还对 PSPgo 的游戏发行方式表示乐观：“PSPgo 将在掌上游戏机的竞争中将会活得很好，因为它是首部采用纯数字格式的游戏机。”在 PSPgo 之前，所有的掌机都是以卡带、UMD 光盘等有形的物理介质作为媒介的，由此带来的限制显而易见。而苹果公司用大受欢迎的 iPhone 和 iPod Touch 的纯数字下载模式在全球掀起了一股“网络下载商店”的热潮，几乎所有主要的智能手机厂家都在自己的最新手机操作系统中加入了网络商店功能，而索尼的 PSPgo 则成了这一模式是否能在掌机上获得成功的先行者。 由此可见 PSPgo 在硬件上所做的只是“看得见的改变”，而全新的纯数字下载的游戏发行方式才是 PSPgo 能否大卖的关键所在，这正是“看不见的革命”。



■先算算有多少周边得重买一遍吧！



关于这个 PSPgo，我眼中最核心的问题的是“到底好不好看”，因为在性能没有变化，甚至屏幕还要小一点的情况下，外观就成为了惟一的购买动力。在滑盖手机大行其道的今天，滑盖掌机也算是顺应潮流了，对我这个翻盖手机的坚定支持者来说，PSPgo 绝对吸引不了我，照片上来看，也许合上去的样子还行，但合上去之后除了看片就什么都干不了了——也许女性会喜欢这样造型的 PSP？不管怎么样，对于不喜欢 PSPgo 造型的玩家来说，好消息是索尼不会放弃传统型号 PSP 的生产，这就足够了。



PSPgo 不是“第一眼美女”，它饱受质疑的外观在我看来还过得去，只是操作手感可能很难用“舒适”去形容。至于纯数字下载的发行方式，倒也不能说概念超前，苹果已经用这种方式赚了数以亿计的美刀了。只是当前索尼面临的阻力会比较大，跳过零售商环节就不说了，零售商肯定一百个不乐意，而对于厂商来说，UMD 和数字下载双向发行也要承担一定的成本风险，SCE 自家产品（比如《GT 赛车》）的示范作用显得比较重要。



SELECT 和 START 在旧版 PSP 下边缘的半圆型按键不管是看起来还是按起来感觉都还好，但是这次放大后实在有些不好看，也许是为了与滑杆对称，殊不知，这样的排列发，反过来不就是一个“囧”字……“哪怕仅仅只增加对应 PS 游戏的右滑杆”仍旧是美好的痴望。至于新机的手感，据现场回来的多哥说键程减短到与 NDSi 相似，这其实倒也不是太大问题，老版 PSP 那么残忍的方向键也用过来了，最可怕的是滑杆和方向键位置的转移，对于“左手食指外侧轻压方向键转向流”的 PSP《怪物猎人》玩家将是一个全新的挑战，“是否能再次适应扭曲的手型”成为最大疑虑，主要问题是滑杆太远了，也许实际拿到机器之后这些疑虑都会消除。好吧，大不了不用它狩猎。





PSPgo 取消 UMD 光驱，势必会对未来业界产生深远的影响。围绕这一点，我认为有三大看点值得玩家关注：一、玩家过去购买的 UMD 如何在 PSPgo 上使用；二、SONY 如何从 UMD 和下载并存的局面，转变为仅有下载；三、破解。

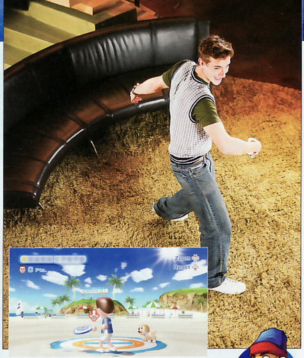
从苹果公司的 APP STORE 的成功，不难看出游戏改为下载的好处。对于用户来说，省去了出门的烦恼，而且可以买到任何已发售的游戏。对于软件商来说，跳过了小卖店的中间环节，拿到手的钱也更多。这实在是一桩双赢的买卖。问题是 SONY 不能无视之前的 PSP 用户，如果和 UMD 一刀两断，势必会造成用户的极大不满。因此 PSPgo 上市之后，新作也必定是 UMD 和下载并存的，而且玩家过去购买的 UMD 肯定也能在 PSPgo 上使用，只是目前还不知道具体细节。

而对于国内玩家来说，第三点也就是破解无疑是最为关注的。从形式上来说 PSPgo 玩破解和现在的 PSP 区别不大，都不关 UMD 什么事儿。现在的 PSP 破解，在国外属于是合法改造。毕竟机器是你的，破解机器和把它锯成三截，从法律角度来看是一样的，但复制传播游戏镜像就是违法的了。不过改为账户下载之后，破解的风险会大大增加，因为这就是赤裸裸的犯罪行为了。这就是为什么目前 PS3 和 X360 的付费下载游戏几乎没人破解的重要原因。

PSP 是目前国内最火的游戏机，PSPgo 的推出势必会对国内游戏环境造成很大影响。让我们拭目以待。

9. 大体感时代

一场 E3 展开下来，体感忽然成为主流，微软和索尼也为 X360 和 PS3 带来了体感外设，而且所有玩家都看得出来，这两家的体感技术可比 Wii 要精确多了。那么凭借异质的体感领跑次世代战争的 Wii 是否会受到严重影响呢？这无疑将是次世代战争接下来的最大看点！



炎骑士

体感，一个已经被广大玩家所熟悉的词汇。伴随着 Wii 的出现，这个词在一夜之间出现在全世界的各大游戏媒体上。以带有十字键或摇杆为代表传统控制器在游戏领域有着统治性的地位，相比之下，体感操作方式依然还属于一种新生产物。虽然它代表着科技的进步和时代的发展，但不可否认的是，想要让所有的玩家认同并接受这种游戏理念，还要走很长的路。Wii 作为第一台真正意义上将体感操作大规模应用于游戏的主机，一经投放市场便获得了巨大的成功，然而新老两代玩家对于这台异质主机的接受程度却大相径庭。并且，这种差异也直接左右了厂商在游戏开发方向上的态度变化：一方面，如果试图将传统类游戏以体感操作的方式推出新作，那么厂商势必会冒极大的风险；另一方面，基于体感要素原创的新游戏品牌往往很难在习惯传统游戏类型的玩家当中产生共鸣。

让我们把目光转向微软和索尼。微软的 NATAL 和索尼的控制棒作为新近公布的体感设备，虽然在技术含量上比 Wii 有着不同程度的提高，但前面所提到的矛盾同样是两种新设备所不得不直面的问题。其实，我们可以从发布会上的实际演示看出，两家硬件巨头的体感设备目前依然处于测试或概念阶段。只有供设备展示的测试内容而没有与之相对应的游戏成品，这样的尴尬局面究竟要持续多久，恐怕只有微软和索尼自己才清楚。另外，相比将传统控制设备（物理按键）和负责体感控制的电子元件相结合的 Wii 遥控器手柄，微软 NATAL 和索尼控制棒所应用的概念都是脱离于传统控制设备之外的设计——这意味着对应 PS3 或 X360 平台的游戏无法将体感与传统两种元素进行很好的结合，玩家无法在两种控制方式中进行无缝切换。可想而知，对于那些在玩家心目中已经打下起牢固基础的、响当当的传统游戏品牌，要想向着操作方式体感化的方向发展，将会面临极大的阻力。特别是对于强调技巧性和持续输入频率的动作游戏，单纯依靠体感操作方式无疑是不可取的。显然，Wii 在这方面有着自己的优势，这大概也是宫本茂认为两家对手的体感设备对 Wii 不构成威胁的原因之一。



当然，前面所作的推断还不足以表明任天堂体感操作领域真正做到了超越对手。毕竟微软与索尼所采用的技术要高于任天堂，并且三家硬件厂商的游戏平台都不能做到真正意义上的尽善尽美。实际上，无论是传统控制方式还是体感操作，都不能完全代替对方。可以预见，将两种控制方式进行巧妙的结合将是下一代游戏主机的必备机能之一，传统控制方式与体感操作的并存，这很有可能会是一个长期的历史过程。

胜负师

无论是微软那引发热议的“火星科技”，还是索尼灵敏的“棒＋球”，我个人都不觉得它们能取得决定性的成功。在外行眼里，一个是 EYETOY 的进化，一个是 Wii 的加强，但它们都是以周边形式出现的。有体感需求的轻度玩家或非玩家已经有 5000 万加入了 Wii 大军，对于剩下的潜在用户，既然更便宜、更具亲和力的 Wii 可以满足需要，为什么要另外再购买一台主机外加周边去实现？至于高清阵营现有的用户，经调查 X360 的传统玩家不喜欢全身运动的游戏方式，而 PS3 玩家对六轴的普遍态度也很能说明问题。因为新体感的技术含量高于 Wii 就认为“体感市场将三分天下”是缺少依据的。

晴天

索尼和微软都期望在“体感操作”所拓展的游戏群体中分一匙羹。和任天堂单纯追加体感精度的思路不同，索尼将模拟体感更趋于真实化，这样在任何游戏中玩家所扮演的就是自己，赋予了传统“角色扮演”全新的含义，而微软则是将“让控制器消失”的理念发挥得淋漓尽致，用近乎于“不可能实现”的识别技术让所有玩家明白了“这并不是游戏这么简单”。当然现在就断定谁将会成为这场“体感战争”的最大赢家还为时过早，就个人看来 PS3 的体感和 Wii 一样都存在控制器所带来的一系列隐患，而 X360 更是完全颠覆了传统玩家的游戏理念，有可能会存在一个较长的磨合期。

Gouki

不管对于开拓新玩家甚至是开辟新的游戏天地的意义有多重大，NATAL，或者是索尼的那个动作感应设备，对我的吸引力其实也就和当初看到 Wii 的双节棍手柄时差不多：新鲜，想尝试，玩一两个小时也许还行，至于说前景，持保留态度。

在 Wii 的体感操作成功之后，体感真的能够成为次世代主机新的增长点吗？我始终认为，这玩意其实就和手机的 MP3 播放功能、照相功能的性质类似，这个可以有，但不能是核心内容，不能是发展重心，否则，我不如去买专门的 MP3 或者相机。

——NATAL 甚至不需要任何控制器，在宣传影像中我们不但看到了“空手握方向盘”，甚至还有“空手换档”，就算是学车的时候也要拿个柴火棍比划比划吧？完全脱离实际，这得多有想象力才能行啊？至于和那个屏幕里叫“Milo”的小孩交流的场面……就不是科幻，而是“虚幻”了。

——而索尼的动作感应器，我们知道的是，这东西的开发度还很低，甚至连量产的造型都没有，让人想起几年前 PS3 刚公布时那个罗技牌 PS3 手柄。索尼一贯的作风就是稍微有点什么就迫不及待地拿出来与大家分享，当然了，比起微软的 NATAL 来说，看起来稍微要靠谱一些。但其宣传方式和微软相比，就准备得很不充分了。

以下文字同时适用于微软与索尼：如果这是某个高科技成果交流博览会，这样的展示也许还有些作用，但在一个游戏业的重要发布会上，展出这样的影像，除非近期真能拿出实质性的成果，否则，单纯的技术演示根本不会博得观众的好感。

——至于说任天堂，我觉得可以用宫本茂在 E3 上的一段话来说明任天堂对待体感操作以及微软和索尼的体感控制器的看法：“任天堂的一贯做法是等硬件和软件都准备就绪之后再进行发布。直到这项新技术达到一定水平之前，现在还不能作出任何判断。”

微软和索尼相继加入“体感游戏大军”会不会对任天堂造成威胁？——我觉得不会。无论是在宣传手法上，还是用户界面上，甚至是产品设计的亲切程度上，这两家公司和任天堂相比都相差甚远。自从 Wii 开始，任天堂一副“不带你们玩儿”的姿态，屡次凭借奇招取胜，你可以说他是个大忽悠，Wii Fit 买回来踩了两下现在就摆在客厅电视柜下面落灰，但你必须承认在普通人当中 Wii 的认知度要比其他两台主机高得多。你周围不玩游戏的朋友向你打听 Wii 时候，你千万别再摆出一副“别以为和我谈 Wii 就是玩家了”的口气，他（她）们可都是索尼微软做梦都想争取来的客户啊。

10. 你的期待游戏

热闹非凡的E3展落下了帷幕，不过更大的好戏还在后头。在E3展上登台亮相的游戏，在不久的将来就会出现在我们面前，相信每个人都在厂商们声嘶力竭的宣传中找到了自己的关注作品。我们的最后一个话题，自然就是——你的期待游戏！



轮回中的主机大战，轮回中的次世代游戏之争，有青黄不接，就有盛世繁景，今年E3之后，我们又该感叹“游戏玩不过来”了。

这绝对是几年一遇的游戏业黄金季，在经历了对次世代主机的探索之后，游戏厂商都终于可以在成熟的环境下施展本领了，不再有任何形式的投机取巧，几年前对次世代一无所知或者无限向往的玩家已经在如《MGS4》、《战争机器2》这样巨作的大风大浪中成熟起来，眼光变得挑剔，荷包捂得更紧。

用最保守的观点来看待今年的游戏阵容，我们都可以说这将是跨入21世纪以来最夺目的——任天堂破天荒地一口气公布了两个马里奥游戏，其中的《超级马里奥银河2》甚至打破了“在任天堂的主机上只能玩到一款3D马里奥游戏新作”的传统；索尼也决定在这个财年兑现这几年来许下的一系列承诺：《GT赛车PSP》、《未知海域2》、《战神III》，当然还有新的掌机PSPgo；微软也用《光环3 天降神兵》、《极限竞速》和一系列X360独占游戏来保持X360游戏的强势阵容——除此这些第一方主机厂商不惜力的表现之外，第三方厂商在今年的集体大爆发更是到了登峰造极的地步：SE的《最终幻想XIII》、NBGI的《铁拳6》、育碧的《刺客信条II》、Capcom的《失落的星球2》及《丧尸围城2》——无论是精雕细琢的《最终幻想XIII》还是街机移植的《铁拳6》或者是量产型的《刺客信条II》等游戏，每一款都是能够独当一面的超级作品，而涵盖的游戏类型之广泛也是历年来前所未有的。

当然了，2009年还有一款怪物级别的游戏我们不可能、也无法忽视，那就是《现代战争2》，前作让打枪游戏在前年成为了销量王者，托PS3与X360的福，打枪游戏的表现欲望从来没有像现在这么强烈过，Activsion也从来没有对一款游戏有如此爆棚的信心：销量1000万套起！可以说今年的所有游戏都将面临《现代战争2》的全方位挑战！

在今年的游戏阵容中，我们发现序号是“2”的游戏特别多，比如《刺客信条II》、《失落的星球2》、《丧尸围城2》、《现代战争2》、《未知海域2》、《赤钢铁2》，这些“富二代”们都是在次世代成长起来的原创游戏，“第二作”意味着有基础，也意味着更成熟，2009年，我们将迎来次世代游戏的第二次视觉冲击。



《未知海域 德雷克的宝藏》以其强大的画面和令人称赞的场景设计获得了玩家的一直好评，游戏中的解谜要素虽然不多，但整个游戏始终保持着紧张刺激的气氛，流程中风趣搞笑的人物对话不断。这款《未知海域2 纵横贼道》的画面在原有基础上大为强化，游戏的内容丰富，从三人联机共同闯关，到新增加的网络对战模式，网络要素的加入使得游戏更为耐玩，这款《未知海域2 纵横贼道》绝对是E3上最值得期待的游戏之一。



次世代主机已经步入到第四个年头，该有所作为的厂商基本上都拿出了自己的看家本领，面对众多优秀的游戏，2009年下半年的游戏市场不可能让你感到无所适从，相反，很可能会让你应接不暇。对我个人而言，期待的游戏实在太多了，每个游戏平台上都有我想玩的游戏，每个游戏平台上还有我必玩的游戏，我现在担心的就是怕自己到时候没有那么的经费支出。这里就不再赘述我中意的游戏了，惟一想说的就是我现在越来越看重游戏网络联机部分的表现。每晚睡觉之前上网和一群玩家杀上几盘是件非常惬意的事情。



《铁拳6》、《未知海域2》、《战神III》、《FF XIII》……说真的，这些游戏就算不开E3我也会期待。如果非要说因为E3公布的内容而让我的期待变得异常强烈，那就只有《猎天使魔女》了。我甚至想给神谷老大发个邮件，让他千万别延期，延期就是对动作游戏玩家的犯罪！



最期待的游戏：《最后的守护者》：或许是前两作曾给我们带来的感动太过于难忘，也或许是如今能激起我们心灵共鸣的作品实在太少，《最后的守护者》成为自己最期待游戏中可以说毫无悬念。从目前情报来看，虽然游戏提供了很多颇具创意的新系统，但却并未给玩家以条条框框的束缚，自由度相当高。此外，游戏中镜头运用得非常舒服，大鹫的动作和习性也极为逼真和自然，配合悠扬恢弘的音乐，玩家势必会获得如同电影一般的艺术享受。



由于E3前有那么一段游戏真空期，几乎没有几个能让人提得起兴趣的游戏，所以当E3携带者大批作品袭来的时候，让我终于感觉到好似“久旱逢甘露”的畅快淋漓，一想到到这个财年（2010年3月）结束前可以玩到这么多游戏，作为玩家真是睡着都要笑醒了。

首当其冲的自然是《现代战争2》，这款作品已经成为主视点射击游戏领域的最强标杆，一代就已经领略到了充满科技味道的现代战争魅力，而在E3上公布的二代一定会继续辉煌，就让我们在网上见吧！而“《光环》系列”的第一部外传性质作品《光环3 天降神兵》也是不能错过的。本届E3画面最强作品《未知海域2 纵横贼道》也将纳入今年的采购计划中。《GT赛车PSP》更是不用说，从2004年公布至今，五年的等待终于走到了尽头，金秋10月就能玩到这款竞速类游戏的旗舰级作品，看来山内一典这段时间也并不是光顾着出国旅游去了（笑）。另外，《铁拳6》、《分裂细胞 断罪》和《失落的星球2》以及展会上没有露面的《丧尸围城2》和《WE2010》也是在“年度购买名单”里的，好吧，让我们好好工作多拿奖金吧……



雷电期待游戏：《GT赛车 PSP》、《甲壳虫 摇滚乐队》、《DJ英雄》、《失落星球2》、《生化奇兵2》、《潜龙谍影 崛起》

星夜期待游戏：《现代战争2》、《未知海域2 纵横贼道》、《战神III》、《最终幻想XIV》、《潜龙谍影 和平行者》、《GT赛车 PSP》、《生化危机 携带版》

晴天期待游戏：《最终幻想XIII》

炎骑士期待游戏：《新超级马里奥兄弟Wii》、《恶魔城 暗影之王》、《未知海域2 纵横贼道》、《战神III》、《疯兔归乡记》

玛娜期待游戏：《寂静岭 破碎的记忆》、《Wii Sports Resort》、《疯兔归乡记》

泰坦期待游戏：《未知海域2 纵横贼道》、《现代战争2》、《战神III》、《最终幻想XIII》、《最终幻想XIV》

纱迦最期待游戏：《现代战争2》、《最终幻想XIII》、《银河战士 另一个M》、《失落的星球2》、《未知海域2 纵横贼道》、《刺客信条II》。

引领日式网游革命的



正如上期在焦点中为大家介绍的一样，当《最终幻想ＸⅣ Online》的LOGO出现在大荧幕的那一瞬间，的确让索尼发布会现场的观众和全世界喜爱“《最终幻想》系列”的玩家达到了几近疯狂的状态。这个继《最终幻想ＸⅠ》后公布的系列第二款网络游戏究竟在系列作品中将会扮演怎样的角色，它又会给日式网游市场带来如何的冲击和变化，希望通过本次全方位的分析，各位玩家都能找到属于自己的答案。

大胆猜想 最终幻想ＸⅣ的全新要素

在E3展上播放的本作预告片虽然只有短短1分多钟，不过对于广大FANS来说，很多一闪而过的镜头也足以成为他们猜测游戏实际内容的依据，且不论游戏职业、战斗、人物育成系统如何变化，至少以下的两大要素将足以让人对本作充满期待。

空战

数量众多的小型飞行机械和激烈的交火是预告片中让人印象深刻的片段之一，对于在传统同类游戏中习惯了“地面作战”的玩家来说，这一创新设定不但给予了玩家足够的视觉冲击，也预示着游戏战斗系统将变得更加多元化。



▲飞行机械在游戏中有可能是以小队的形式出现，这就意味着玩家与队友的配合将是获得战斗胜利的关键所在。



▼预告片中袭击飞行机械的似乎是一群类似飞龙的生物，如果与体形更庞大的空中生物战斗，绝对会让玩家兴奋不已。

海战

暴风雨的夜晚，玩家所乘坐的海船遭遇了海中突然出现的巨型生物，而和其一起出现的还有各种变异的怪物。显然它们的目的是阻止玩家到达某个特定的地点，究竟其中隐藏着什么奥秘，或许只有在实际游戏中让玩家亲自揭晓了。



◀海中出现的巨型生物让人联想到了系列经典的召唤兽利维亚桑，而且根据制作人透露的信息，它将是影响剧情发展的关键。



▶船上的战斗中出现了多个玩家似曾相识的种族和职业，而一些从未出现过的角色只有等待官方公布进一步的情报了。

答疑解惑 官方新闻发布会直击

对于这样一款万众瞩目的惊喜之作，任何与会的媒体在欣赏完预告片之后都渴望尽快得到与游戏内容相关的独家信息，而随后在6月3日（E3展第二天）由Square Enix召开的新闻发布会正好给当天到场的媒体提供了这样一个绝佳机会，所以以下我们特别精选了一些现场的问答，希望大家能从制作人透露的信息中对本作有更多直观的认识！

■发布会现场的图片，从左到右依次为桥本真司、田中弘道、河本信昭。



Square Enix 官方出席人员

桥本真司

Square Enix高级副总裁，曾担任过《最终幻想Ⅷ》、《王国之心2》等知名作品的制作人。

田中弘道

《最终幻想ＸⅣ》制作人，代表作有《圣剑传说3》、《超时空之钥》等，同时他也是《最终幻想XI》以及后续资料片的制作人。

河本信昭

《最终幻想ＸⅣ》导演，代表作有《陆行鸟不可思议的迷宫2》、《最终幻想Ⅸ》等，也曾担任过《最终幻想XI》的剧本编写和后续资料片的导演工作。

发布会以桥本真司的发言拉开序幕，他表示和此前有关媒体报道的《最终幻想ＸⅣ》（以下简称FF14）仅对应PS3和PC平台不同，本作有可能会出现在更多主机平台上，而且现阶段公司正在考虑各种可能性，其中也包括微软的硬件。

记者：请问本作与《最终幻想ＸⅠ》（以下简称FF11）有何关联？

田中：相对《FF11》，本作采用了全新的种族和世界观，新的世界设定叫作“Eorzea”，并且它其实只是一个地点的名字，而世界观主要吸取了出现在《最终幻想Ｘ》和《最终幻想ＸⅢ》（以下简称FF13）中的科技要素。之所以看起来会和《FF11》有些相似，是为了让《FF11》的老玩家可以选择看起来和他们喜爱的种族相似的新种族来进行游戏。关于这一点，可以举个例子来说明。比如一个男演员，可以出现在多部电影中，在这部中是个机器人杀手，在那部中则成了间谍，其实都是同一人。我们也希望玩家这么想。

记者：《FF11》会不会因为《FF14》的出现而停止开发？

田中：《FF14》的开发最早开始于四到五年前，过去两年我们才进入了全速开发状态，和《FF11》同步进行。我们还准备继续《FF11》的后续开发，并且为《FF11》设定的新一年的开发计划仍在实施中。在可预见的未来，不会终止《FF11》的开发工作。

《最终幻想XIV》

文 晴天 美编 NINA

回味往事 最终幻想XI面面观

文：Calltt

本作公布后一直都被玩家和媒体拿来与之前同为网络角色扮演游戏的《最终幻想ⅩⅠ》进行比较，而为了让从未接触过该作的玩家能够对游戏有一个大致的了解，我们特别准备了相关的介绍来满足大家的好奇心。只要仔细阅读完这些内容，理解访谈中的问题以及由此推断游戏系统上的变化应该就不会存在什么障碍了。

世界设定

游戏所在的世界是名为Vana'diel的大陆，而生存在这块大陆上的古之民拥有高度发达的技术，有着和神匹敌的能力。出于对神所在世界的向往，古之民建造了通向神之国的道路，但此举却惹恼了看门的守护神，他无情地摧毁了古之民建造的道路，然后把他们的国家连同他们的种族一同沉入了深海（游戏中有巴比伦之塔的痕迹）。之后有一位女神看到如此的惨状流下了5滴泪水，而这5滴泪水在Vana'diel大陆上诞生了5个新的种族（即玩家在游戏中可选的种族）。随后历史的车轮又开始转动，Vana'diel世界经历了长时间的混战，科技也从什么都没有的蛮力时代慢慢进步到使用机械科技，而天才技术人员希德（系列的标志性人物，名字永远是和飞空艇联系在一起）的登场更加速了科技发展。就在人类分分合合互相争斗的时候，黑暗势力此时突然崛起，暗之王率领着兽人军队席卷整个大陆，同时各大公国迫于压力团结在一起，一起抵抗魔王的军团，并获得了最后的胜利（游戏的片头就是描写这段被称为“水晶战争”的历史）。玩家的冒险开始于水晶战争的数年后，这时没有大敌当前的三大公国间常常发生各种小摩擦，而世界各地也还有未平息的魔物到处作祟，我们必须通过所选国家给予的国家任务和大量的野外任务来不断地了解整个世界。

系统与特色

《最终幻想ⅩⅠ》的世界中充满了剑与魔法的浪漫，玩家的职业选择（系列玩家熟悉的JOB系统）也是空前的自由，并且可以随时在自己的小屋中更换。和传统MMORPG不同的是，游戏中人物等级是和职业挂钩的，人物本身的等级只有国家等级（RANK），而当你的某个职业达到一定等级后，还可以同时选择一个副职业进行修炼。除了初版的经典职业外，随着资料片的不断推出，游戏中还加入了很多新的人气职业和原创职业，例如吟游诗人、武士、召唤师以及海盗等，让玩家在职业的选择和搭配上有了更多的变化，使育成人物不再单调与重复。

游戏的战斗系统最大的特色就是从原始的ATB改成了更注重实时性的RTB，并且更强调属性相克和团队合作，虽然有着200%攻击效果的连协特技，但是连协的发动条件却非常复杂和苛刻。另外战斗中还有仇恨（HATE）系统，即敌人的攻击目标会根据不同玩家的行动而发生变化，这对于玩过《魔兽世界》的玩家并不陌生，因此即便是与野外的小怪战斗也必须小心翼翼才行。

影响与评价

《最终幻想ⅩⅠ》在日本算是比较成功的网游，辅以丰富的后续资料片，游戏的寿命无疑得到了延长，而且随着对应平台的不断改变和进步，其在日本网游业乃至世界网络游戏业中也可谓独树一帜。在《最终幻想ⅩⅣ》没有面市前，暂时还没有一款产品能取代它日式网游代表作的地位。但今年来玩家对它的抱怨却越来越多，这主要集中在游戏难度和游戏时间上，由于《最终幻想ⅩⅠ》中强调组队，所以当玩家遇到第一批成群出现（Link）的怪物后就会发现，单人练级（Solo）在游戏中是非常危险且没有效率的行为。再加上游戏对玩家死亡的惩罚非常严厉的，死亡后不但会失去经验，甚至连本职业也会被降级，因此这也注定了“练级”在游戏中是一辈子的事情。另外游戏中的BOSS常常会花掉玩家数个小时的时间去攻略，有些极端BOSS甚至需要24小时，即便是胜利后有大量金钱奖励，但这样的节奏能否被玩家接受也要因人而异。



记者：《FF14》有没有受到来自其他大型多人在线网游，如《魔兽世界》的影响？

河本：《魔兽世界》面向的是休闲玩家，而我们面向的是更为休闲的玩家。我们可不想去做《魔兽世界》的克隆游戏。我们希望自己是独一无二的。

记者：《FF11》自运营以来已经进化了很多，目前已经可以像《魔兽世界》那样单人做任务（solo）了，那在新作中也会允许玩家有能力单枪匹马冒险吗？

河本：是的，在《FF11》中我们学到的知识和经验都会应用到《FF14》的开发中。《FF11》原本是基于团队战斗而设计的，而在《FF14》中我们既有针对单人玩家的游戏内容，同时也有超大型的战斗场面，让玩家体验并肩作战的乐趣。

记者：听说新作中会加入多人战斗，请问所谓的“多”是多大的规模？

河本：开发初期我们就构想过大规模的战斗，因为在《FF11》里就是经常有一群人围殴一只怪的情况，时间一长大家就会觉得腻。所以这次我们有很大一部份精力都投入在杜绝这种情况上，例如敌人也会以组队的形式出现，这样无论是普通还是任务战斗，玩家都要多动脑筋才行。

记者：Square Enix会像之前在《FF11》中那样，回应玩家的要求把游戏修改的更容易吗？

河本：我们认为玩家的呼声非常重要，也会持续采纳各种建议。我们至今仍在倾听《FF11》玩家的建议，我们也希望在《FF14》中得到他们的反馈。我们希望玩《FF11》的玩家有朝一日也会玩《FF14》，虽然两款作品的玩家群体不同，但是他们可以自由交流。

记者：就MMORPG这一游戏类型来说，有什么特别元素是希望在新作中特别加以改进的吗？

河本：我们的初衷就是希望把《FF14》打造成迄今为止最好的“最终幻想游戏”，而且我们也经常自问：“如何能做出最好的FF作品？”，并最终决定以MMORPG的方式去呈现。当然我们准备在本作中植入许多新系统，这是其他MMORPG此前从未使用过的。就这一点来说，将是革命性的。

记者：你们是何时决定将系列的最新作打造成一款MMORPG，而不是传统单机RPG的呢？我们对《FF14》又是一款网游感到有些意外。

田中：有许多人都曾向我们提出过这个问题。其中的原因在于《FF11》本来是为PS2而设计的，然后被移植到Windows和X360平台，而且许多人都希望我们能在最新的主机上对原作进行重制。但不幸的是，由于MMORPG的容量巨大，我们的精力必须投入到持续的维护和开发新增内容中去，这样就诞生了将最新作制作成MMORPG的想法。

记者：本作和《FF11》相比有何区别，游戏中玩家将体验到什么？

河本：我们将在游戏中延续之前的叙事方式和一些系统。玩家将能以自然的方式成长并发展角色，并且在这个过程的主要压力并不在玩家自身，我们开发了一套全新的职业系统来保证这一点，现在只能透露关键词是武器。

田中：《FF11》已经在不停进步，而在《FF14》中如果你既可以选择组队的方式游戏，也可以独闯，甚至你想玩一整天同样会有很大的满足，我们是为所有人在设计游戏系统和内容。

记者：如果将武器作为重点，那么在系统上的变化会是什么？

河本：比起《FF11》会有很大的变化，虽然会更重视即时性，但我们并不认为这更像是一款动作游戏。我们的目标是希望做出新手可以轻松上手，而老玩家又可以把握技巧的战斗系统，也就是说玩家在战斗中会有很多事情可作。其实《FF11》当中就有连协跟走位的需求，我们希望以此为大方向，但难度会降下来。

记者：关于Beta测试有什么消息可以透露吗？你们会让《FF11》的玩家参与进来吗？

田中：谈到确切的发售日期，我们还没有制定Beta版测试的时间表。我们只能说一定会有Beta版公测，一旦有了时间表，我们一定会及时告知各位的。

记者：有可能将《FF11》的角色导入到《FF14》中去吗？

田中：新作将完全不同，不会有任何将《FF11》中的角色导入到《FF14》中去的方法。不过由于角色设定看起来非常接近，老玩家完全可以按照《FF11》中你玩过的角色外貌来创建一个新角色。另外《FF14》将不再使用索尼在线娱乐（PlayOnline）平台，但玩家的好友列表可以转移到《FF14》中去。

记者：现在有不少《FF11》的玩家对新作还处于既期待又担心的状态，两位能对他们说些什么吗？

田中：我们今后还会继续服务《FF11》的玩家，因为《FF14》会走不同的方向，所以得到的乐趣也不尽相同，尽情期待。

河本：《FF11》对《FF14》来说既是最好的朋友也是最大的敌人，当然这都完全取决于体验它们的玩家。总之请大家到时候先玩玩看再决定，我们会努力让玩家从两个作品中都得到满足。



深入剖析

最后作为结束，我们特别邀请到了国内最权威“《最终幻想》专题站”的资深《FF11》玩家根据目前公布的情报对新作进行展望，想必其中的观点也会引起相同经历的玩家共鸣吧！



再续幻想

文：夕树枫（ffsky.com）

扬眉吐气

2009年6月3日，在E3展的SONY发布会上，《FF14》作为同是网络游戏的《FF11》的接班作品被正式公布。这个在2005年E3就被Square Enix（以下简称SE）冠以代号Rapture的网游终于正式揭开了它的面纱，以其最终幻想正统续作之名，再次证明了SE对网游市场的厚望。

早在1999年6月8日，SE前身之一的Square公司就宣布了《FF11》将是一款网游，比起当初业界对此决定的一片哗然，这次《FF14》的公布所带来的震憾可谓减轻了不少，它所面临的压力也不像前作那么大。

SE对网游市场的期望不可谓不深，有心人士也许还记得，Square在当年因最终幻想电影的失败而陷入财政危机时，曾经向任天堂要求注资援助，但对网游一直持保守态度的任天堂却提出了一个让Square无法接受的条件，即停止Playonline和《FF11》的开发，导致会谈不欢而散。假如当初双方在这方面达成一致，如今的游戏业界很可能会是完全另一个局面。《FF11》发售之初的销量惨淡，首月只卖出了20多万套。一个月后，刚刚离任不久的任天堂前社长山内溥在称“《FF11》事实上已经失败”，老山内的接班人岩田聪也与其保持论调一致：“像《FF11》这样的游戏至少要卖到200万套以上才算成功”。当时Square社长和田洋一对此论调极为不满，直接指出了任天堂在网游市场上的目光短浅：“网游的利润结构和现在的单机游戏市场有很大的不同，直接拿单机版游戏的销售和网游的销量相比必然得出某游戏一定亏蚀，现在不能得出一定失败的结论”。七年后，和田用数字证明了自己的正确：在《FF11》七周年纪念之际，SE公布《FF11》的总付费用户正好达到了200万人，如果岩田聪还记得自己当年言论的话，也许会哭笑不得。在SE公布的2008年财报中，SE网游部门盈利31亿日元，由《FF11》独挑大梁，而2008年SE所有单机游戏的总盈利也只不过是42亿日元，网游的持续盈利模式让《FF11》目前已成为SE最大的吸金石。正因于此，才会有它的续作《FF14》的诞生。鉴于国内玩家对《FF11》接触不多，臆想远远多于深入评价的现状，笔者结合以往《FF11》的经验与《FF14》制作人在E3记者招待会上公布的相关信息，在此对《FF14》作一些大胆的猜想。

继承与发展

《FF14》基本由《FF11》的原班人马制作，主要两位开发师分别是制作过《FF1、2、3、11》的田中弘道与制作过《FF9、11》的河本信昭，此次的答记者问也是由他们二位主导。《FF11》是一个极端核心玩家向的游戏，许多初接触它但对游戏系统无法上手的玩家对它望而却步，造成了现在《FF11》虽然运营状况良好，但知名度却仅限于一些核心玩家这种现象。《FF14》会加入更多照顾新玩家的要素，考虑避免只有组队才能进行游戏的情况，尽量做到让玩家有“今天玩玩《FF14》吧！”这样的心态。原先《FF11》中的部分优秀系统会被继承，比如多国玩家并存于同一服务器这种模式。《FF11》为了达成这一目标专门设置了一个游戏内的自动翻译系统，为所有游戏道具名和大部分通常交流用语都设定了各语言的翻译版本。打个比方，英文版的玩家用自动翻译系统输入“Good night.”，日文版的玩家会看到“おやすみなさい。”，而德语版的玩家则会看到“Gute Nacht.”。尽管自动翻译不能完全解决文化的差异，但的确很好地促进了各国玩家的沟通。田中在采访中不只一次地提到会尽量让《FF11》的玩家能在《FF14》中继承自己的好友列表，这意味着在《FF14》中这种运营模式还将继续下去。



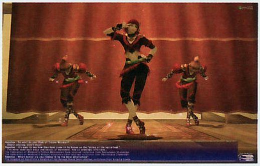
另一个被继承的是《FF11》中的种族，在《FF14》的预告片里可以清晰地看到《FF11》角色的影子，但在接下来的记者招待会上田中解释说：“一个演员可以在不同电影中扮演不同角色，《FF14》也是这种情况，这么做是为了让《FF11》的老玩家能更容易地代入

到《FF14》世界中，但会采用完全不同的种族名称。《FF14》的背景世界也不再会是《FF11》的Vana'diel，取而代之的是叫Eorzea的地方，但Eorzea并不是《FF14》整个世界名称。”让曾经因此把《FF14》看作为《FF11-2》的玩家不禁哑然……从已知信息上来看，《FF14》的角色与《FF11》还是略有区别的，比如Galka族没有了尾巴，而Tarutaru族则没有在视频中出现。从官网上公布的原画中我们可以看到一个谜之种族，有着与《FFTA2》中的Gria族相似的外貌，同时田中对《FF14》中是否只有五个种族也没有作正面回答，这是否意味着《FF14》会比《FF11》有更多的种族?

在发表会上当被问到”除了角色外型之外还有与《FF11》相似的地方吗?”时，田中简短的回答道：“你可以想成基本没有，但为了《FF11》玩家考虑，我们可能会让玩家带着名字转移过去。”而除了这两项信息以外，SE似乎无意把《FF14》做成一个和《FF11》相似的游戏，这也是历代最终幻想的作风。虽然《FF11》有着非常棒的职业平衡性，各职业既不失最终幻想的传统风味，又各具自己的特色，但田中似乎已经决定要把它完全放弃。在《FF14》中“成长”会是最大的卖点，而“武器”又是成长的关键。据和本所言，《FF14》不会是完全的技能制，更不能简单想象



成固定的技能或职业，总之会是个全新的系统。另外，《FF14》将以往的“多对单”的战斗视角改为“多对多”，河本还提到《FF14》的战斗模式可以从它的LOGO图中得到一些提示，在LOGO中我可以看到勇者们是围成一个圆形作战的，再加上截图中那个张开防护罩的法师，我们是否可以从中得到一些信息呢?



亮点所在

由于《FF14》是基于PS3与PC平台共同开发的，很容易可以想像到PC要求的配置至少要达到PS3的硬件水准。说到同以PS3为平台来开发的《FF13》，以其来相比的话，单机的《FF13》由于同屏显示的角色数较少，所以精细度会远超过《FF14》。因此虽然两个游戏都是用SE自行开发的Crystal Tools引擎制作，但这个引擎针对《FF13》和《FF14》会有着不同的设定，此外《FF14》还会用上许多目前还没有游戏使用过的图形技术，争取做到五年后还能在画面表现力上达到同期游戏的中上水准。当年《FF11》也是针对PS2和PC平台共同开发的，但PC版的表现能力远远超过了PS2版，从截图可以看出，即使放在七年后的今天，PC版的《FF11》依然有着不错的画面表现，由此可以预见SE的确是有资格说这句话的厂商之一。

在音乐方面，这次《FF14》的作曲将由植松伸夫先生完全负责，这也是自《FF10》以来植松大师首次完全负责一部最终幻想的音乐，可以想象大师在之后的几年内都不会很空闲。由于网游世界庞大的缘故，《FF11》的OST总量达到11张CD，其中不乏有一些植松大师操刀的脍炙人口之作，比如说主题曲《Memoro de la Stono - Distant Worlds》。即使除开植松大师的作品，《FF11》的音乐仍然不失“《最终幻想》系列”的水准，有几首曲子在笔者心目中甚至超过了植松大师之作，有兴趣的朋友不妨找来听听。

期待的理由

早期的MMORPG被人指责说剧情空洞，但有着多年开发经验的Square在剧情表现方式上早已驾轻就熟，主线任务中过场动画的使用恰到好处，《FF11》的剧情在网络游戏之中绝对可算是超一流水准。以神之后裔Zilart一族因渎神而被毁灭和女神Altana造人为开端，经历兽人的诞生、大魔法和兵器时代、人类三国的兴衰、暗王领导的兽人大军引起的水晶战争，再到如今三国处于半冷战状态的冒险者时代，随着各个资料片的发布，Vana'diel上下千万年的历史长河慢慢地被展现在玩家的面前。2007年的资料片《女神之翼》(日译：Altana之神兵)，更是把时光推移到玩家向往以久的，冒险时代20年前的水晶大战时代，而这一伏笔早在2001年《FF11》发售前就被打下，Square驾驭剧情的能力可见一斑。当年《FF12》被人诟病：“世界观太庞大，故事无法很好地把设定好的世界观表现出来”，作为网游的《FF11》则完全没有这方面的困扰。河本之语笔者甚是赞同，要想做好一个RPG游戏，网络游戏比起单机游戏有着一个最大优势，那就是可以在线更新，游戏中有任何不当的地方，理论上都可以通过更新版本这一方式来对其进行改正。开发商还可以吸取玩家的意见在原有的基础上对游戏进行调整。但当初初探网游市场的Square还很嫩，一些服务器架构上的重要设定缺陷很难通过在线更新这一方式来解决，比起对《FF11》进行这样一个调整，所耗费的人力物力，SE宁愿开发一个新的《FF14》献给大家。

最后正如田中所说的一样：“我所期望的是，从游戏正式上线开始，或者五年，或者十年，我们想和玩家一起制作好这个游戏。请尽情享受它！”自E3上《FF14》被公布以来，看世界各大《FF11》相关论坛的讨论，不论是已经离开《FF11》的还是仍然在Vana'diel世界中奋战的，广大《FF11》的老玩家对《FF14》的前景可谓相当看好，绝大部分表示至少会对其进行一番体验。《FF14》尚未发售，它的销量已经有了坚实的基础。尽管抱的时间长了一些，但我相信就像当年的《FF II》一样，有了初代的用户基础，续作一定能够大放光芒。最后响应田中先生的号召，我希望能与各位玩家一起享受Eorzea的魅力。



文 雷电 美编 木仙



最佳的理由

《极限竞速 3》是微软用来对付《GT赛车 5》的作品，虽然前者起步较晚，但是它拥有自己的特色，并且在努力做到最好，其详细的机车调整、让人爱不释手的涂装工厂、丰富的竞速赛事吸引了很多竞速游戏的FANS，而努力将入门的门槛降低的做法也表明了制作组的诚意和希望得到更多人认可的愿望。总之，它投入了非常多的经历，不管在与未来的《GT》的交锋中谁输谁赢，我们只要投入到其中，感受到“FORZA”独特、饱满的热情，那就足够了！

极限竞速3	Microsoft/Turn 10 Studios	竞速
X360 Forza Motorsport 3		美版
预订2009年10月27日发售	人数未定	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：3岁以上

《极限竞速 3》囊括了50个品牌旗下的400辆以上的跑车，100条赛道供你挑战，覆盖了从世界级竞速赛事到模拟街机挑战等游戏模式，制作人Greenwalt表明：“我们的目的是让玩家成为爱车一族，让喜爱车的人成为玩家，为此我们将提供最平易近人的优秀游戏体验。”

适合所有程度的玩家


■精心描绘的车内细节。

制作组Turn 10这次挑战的是全面的赛车模式，它将囊括竞速游戏的两个极端：模拟真实和简单爽快。一些玩家期待在游戏中体验到更真实的机车驾驶手感和严密的物理效果；另外一些玩家则对过于真实的赛车游戏感到不知所措，他们希望得到像街机一样的单纯快乐。Turn 10极大限度地扩充着自家游戏的内容，游戏中甚至包括一种“只需要踩油门的赛车模式”，系统会帮你转向、踩刹车，即使最水的玩家也能玩（观赏）这款游戏。游戏还借鉴了《GRID》中的“时间倒回（Rewind）”系统，玩家可以在游戏中按BACK键将时间倒退15秒，从而弥补自己的小失误，以免一失足成千古恨。


■现今流行的车内视角，体验赛车游戏的真实感和爽快感的不二选择。

细致入微地描绘车辆和场地


■一寸寸测量后严谨制作的赛道，完全体现真实赛道的魄力！

400辆可用车辆，每辆车的建模用到了10倍于前作的多边形，4倍于前作的材质像素，并且全程提供60帧的流畅画面。每辆车都拥有及其考究的细节，并且制作组与各个大场协商了车损方面的问题，取得“允许损坏车辆外表”的授权可不是容易的事情，玩家很喜欢看到奥迪的标志在游戏中被撞得扭曲变形，在《极限竞速 2》中已经做得不错了，Turn 10表明将在新作中有更精彩的表现。并且，别忘了“《极限竞速》系列”让人惊异的车体涂装系统，它提供了赛车游戏中最棒的自定义涂装工具，你几乎可以随心所欲地将你的爱车涂成任何模样！

正式版中收录了世界上著名的100条赛道，每条都是精心制作的，就拿E3试玩版中蒙特塞拉特岛（Montserrat）这条赛道来说，Turn 10实地拍摄了数千张照片，还用到了航拍技术来把握全局。


■更精细的车辆建模！更靓丽的车体反射！



多哥试玩感想

《极限竞速》一直以来是微软用以抗衡PS系《GT赛车》的王牌，虽然至今只开发到第三部作品，但是游戏的神速进步可以说是有目共睹。在现场与开发人员的交谈中，谈到本作的进化之处，首先提到的便是大幅提高的多边形数量，几乎每辆车的多边形数量都比前作提高了近10倍，而车身的贴图材质精度也大幅度提升，这一点你只要看看游戏的标题画面中那辆标志性的奥迪就能感受到与众不同之处。

微软在展区中为本作搭设了三个大型豪华试玩台，所谓的“豪华”之处在于每个试玩台都用三台X360并联，并用三部宽屏液晶并排显示，形成一个超宽视距的游戏画面，这也是本作独有的显示效果，虽然在普通玩家家里要实现的成本较高，但这样赤裸裸地炫耀游戏开发实力也令现场的观众叹为观止。而其中一部试玩台除了配备这种超宽视距显示之外，还搭设了价值六万美元的全体感活动机台，这个机台会根据游戏中车辆的行驶状态来实现动感效果，令游戏者仿佛真地坐在一台赛车上，赛车的颠簸与碰撞会实时地反应到机台的运动之中，让玩家实实在在地有着身临其境的感受。

本作的进化之处除了在画面上的大幅提升之外，最重要的一个功能是加入了类似《GRID》中的“回放机能”，如果你在比赛中出现操作失误或者其他意外情况，可以立刻按下手柄的BACK键，让整个游戏进行回退10到15秒，这样你就有机会修正你的错误，这样针对新手的体贴设定一定会让更多的玩家来尝试这款作品。

E3的试玩版提供了8辆赛车可供选择，包括兰博基尼、法拉利、伏特、奔驰等一流车厂的名车，不过赛道方面只有3条赛道可以试玩，游戏中需要在两圈的时间里击败其他7名对手。据开发人员介绍，由于是试玩版的缘故，所以其他电脑车辆的AI经过调整，并非最终游戏的表现，而我也的确看到试玩版中的电脑车辆居然会莫名其妙地停在路边“目送”玩家车辆飞驰而过。

游戏即将在10月发售，那个时候除了PSP的《GT赛车》之外，似乎没有什么可与本作相抗衡的同类作品，而本作也一定会成为所有真实系赛车游戏玩家的绝佳选择。



©2009 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

光环3 天降神兵	Microsoft/Bungie	主视角射击
X360 Halo 3：ODST		美版
2009年9月22日发售	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

文 星夜　美编 NINA



HALO 3 ODST
//// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER ////

9月22日，神兵天降！

什么是ODST？

《光环3 天降神兵》是一张外传性质的资料片，游戏长度为6小时左右。在本作中，玩家扮演的是ODST（轨道空降奇袭部队，即地狱伞兵）的一位新手，在他的探索过程中，通过闪回的方式，从其他4名角色的角度展开剧情，将填补《光环2》与《光环3》之间的剧情空白，以新蒙巴萨市为舞台。此外本作也将同捆赠送《光环3》的多张多人模式地图。



▲没有戴上护目镜时，游戏场景非常黑暗，很难看到敌人。事实上，在很多时候光是凭借肉眼几乎伸手不见五指。



■本作将会采用全3D的地图系统。

独特新氛围

《光环3 天降神兵》虽然是一张资料片，但游戏氛围与《光环3》完全不同。游戏刚开始，当主角从昏暗的城市街头醒来，你就会发现本作的画面特点与原作相比有很大的变化，霓虹灯绽放着迷人的光彩，远处依稀可以看到正在燃烧的摩天大楼。游戏的第一幕就带给玩家荒凉而神秘的场景感觉，当主角在街头寻找战友的线索时，偶尔会碰到一些星盟战士的袭击。Bungie表示，本作的特点在于其神秘感，画面故意营造的老电影般的视觉特点给人以独特感受。独特的3D地图系统让玩家可以方便地在城市中探索，特殊的地方会以特殊标记表示，并且在新蒙巴萨城市街头的大屏幕中，也可以找到一些线索。

画面改良

《天降神兵》虽然使用的是与原作相同的游戏引擎，但画面明显更出色。虽然本作的实际画面解析度仍然只有1152×640，但是一些新画面特效的应用使其画面效果得到了改善，最明显的就是光影效果的进化。游戏的场景规模更为宏伟，在目前的关卡演示中可以看到十分广袤的场景，同屏显示的敌人和战斗火爆程度将会大大提升，这也为本作新增的火拼模式提供了技术基础。

©2009 Bungie, LLC. All rights reserved.

崭新亮相：火拼模式

《光环3》之所以能够成为一款销量逼近千万套的游戏，不仅是因为它充满深度的单人模式，出色的多人模式使其至今仍在Xbox LIVE上常踞榜首。《天降神兵》将再度延长多人模式的寿命。除了之前公布的《光环3》多人地图外，在《天降神兵》中还有全新的多人模式叫“火拼”(Firefight)。与《战争机器2》的Horde模式一样，这是一个生存型多人协作模式，支持4人在线或者通过系统联机进行。

火拼模式的关键是团队协作，玩家必须不断与队友交流。本作中的士兵将会与斯巴达战士们有很大的不同。每一场战斗是不限时间的，ODST的装备和能力都不如斯巴达，作为补偿，在火拼模式中为4位玩家总共准备了7条命，7条命都用光后即游戏结束。由于7条命是玩家共用，因此如果有个队友水平较低，其他玩家要注意掩护，免得白白丢了性命，这就更强调了团队协作的重要性。不过根据玩家在游戏中的表现以及在关卡中的推进程度，将有机会被多奖励几条命。该模式中使用的武器与普通单人模式基本相同，刚开始只有普通手枪和步枪可用，接着可以捡星盟的武器使用。不过火拼模式可用的弹药数量非常稀少，玩家要非常合理地使用弹药，大多数时候还是多使用星盟的武器为妙，在近距离战斗时可以使用战锤。



▲新增的火拼模式非常考验玩家的协作能力。



◀使用了ODST的特殊护目镜后，敌人就会以红色边缘线加亮显示（队友为绿色边缘线）。

选择的理由

“资料片”这个身分可能让你对本作少了些热情，但我们其实完全可以将它视为一个外传性质的续作，4个多小时的流程虽然不长，也差不多够打穿一个《使命召唤4》了。Bungie在本作中进行了剧情表现手段、新角色等多方面的全新尝试，游戏系统也会有相当大的变化，此外本作包含的丰富多人模式内容可以大大延长游戏时间。Bungie曾表示：本作将成为《光环》的新起点！

真名法典II	NBGI	角色扮演
X360	MAGNA CARTA II	日版
	预定2009年8月6日	1人	售价未定
	对应周边未定	

2004 年 Banpresto 推出的《真名法典》曾经一度引起轰动。这款游戏最早是韩国 PC 游戏，后来被 Banpresto 引进并改编。凭借原画师金亨泰的人设以及日版超强的声优阵容，游戏取得了不错的销量。但游戏发售后暴露出的素质问题也很突出，制作组明显是对此心知肚明，因此尽管前作销量不错，续作却足足等了 5 年时间才正式公布。这回的 2 代依然沿袭了前作精美人设 + 大牌声优的特色，如果能在游戏系统上更进一步，相信会成为一部口碑和销量双赢的良作！

文 纱迦 美编 anubis







复国的公主

泽菲 ゼフィ

声优：平野绫

全名是露泽菲尔达·格蕾娜·贝尔莉奈特，昵称是泽菲。本作的女主人公，本是兰兹海姆王国的公主兼王位继承人，现在是南部军“对センティネル部队”的领袖，目标是终止内战、夺回王位。





丧失记忆者

本作的主人公。失去了过去的记忆，在风见岛过着平凡的生活。由于北部军突然进攻风见岛，他也被卷入战乱之中，并在南部军中发挥出惊人的实力。

朱特 ジュト

声优：福山润

故事背景STORY

故事发生在兰兹海姆（ランツハイム）大陆，这是一个曾经因为世界大战而变为焦土的大陆。

不过世界大战已经过去了一千年，现在的大陆已经重新焕发了生机。现在的大陆物产丰富，孕育了很多种族，到处都是和平繁荣的景象。可惜好景不长，战争的阴影再次降临了。

战争的起因是兰兹海姆王国的宰相休恩扎特暗杀了女王伊普琳，然后他把女王的独生女——露泽菲尔达公主关了起来，正式篡夺了王位。至于那些胆敢对此提出反对意见的人，早就被休恩扎特给干掉了。

公主在忠于自己的部下掩护之下，终于从休恩扎特的魔掌中逃了出来。经过长途跋涉，公主来到了大陆南部的城市阿巴捷特（アバジェット），这里的领主阿莱克斯（アレックス）伯爵是女王党。在他的帮助之下，公主组建了南部军，以护国的名义正式向休恩扎特率领的北部军宣战。

兰兹海姆历 1150 年，休恩扎特正式向南部军发动攻击，内战宣告打战。开战之后，在大义的名分之下，公主率领南部军势如破竹、锐不可当，打得北部军节节败退，一直退到了首都。不过当南部军杀进首都时，迎接他们的却是前所未见的怪物兵器。在拥有绝对力量的怪物兵器センティネル面前，战争成了一面倒的大屠杀，南部军溃不成军，一直退到阿巴捷特进行最后的抵抗。

公主深知不打倒怪物兵器就无法赢得胜利，为此她专门组建了“对センティネル部队”，但依然没有进展。感到焦虑的公主把自己的亲信露（ルウ）派往首都，企图刺探怪物兵器的生产方法。露完成任务之后开始往南逃，这时其行踪已被北部军发现，负责追击的是休恩扎特的心腹艾尔加（エルガー），艾尔加与前来迎接的公主展开一场大战，正当艾尔加的利剑要杀死露的瞬间，公主突然冲上前挡住了这致命的一剑，整个故事就在这样一个悬念中开始了……

©SOFTMAX CO.,LTD.©NBGI



美貌的剑士

梅莉莎 メリッサ

声优：本田贵子





全名是梅莉莎·缇斯，担任风见岛守备队长一职的美貌剑士，就是她在岛外救回了失去记忆的朱特。对于朱特来说，她便是有如姐姐般的存在。

遇敌设定

游戏采用的是敌人可见的遇敌方式，在地图上看到敌人后，可以抢先攻击赢得先制，如果被敌人抢先则会被偷袭。和一代相同的是，在地图上移动时依然有两种模式可供选择。一代中的两种模式是拔刀和收刀，收刀模式的特色是移动快但侦察范围小，拔刀模式则是移动缓慢但侦察范围大。由于一代设计不够完善，被敌人先制后会浪费大量时间，因此一般都是采用拔刀模式，令游戏节奏极为缓慢。

而本作的两种模式则是移动模式和战斗模式，按LT键来切换。进入战斗模式后并不会直接切换画面，而是直接开始战斗，如此一来节奏就很顺畅了。另外在战斗模式中亦可调出移动模式开溜。也许还会派生出诸如卡位之类的技巧型打法哦。



选择的理由

作为今年X360上为数不多的日式角色扮演游戏，即使是在美式游戏云集的E3展上，本作也依然会受到玩家的追捧。游戏的声优阵容异常强大，除了本次介绍的声优外，还有中田让治、川澄绫子、根谷美智子、钉宫理惠等著名声优担纲主要角色。再加上著名画师金亨泰的精美人设，如果你是日式角色扮演游戏爱好者，没有理由将其放过！



巨人战士

阿尔戈 アルゴ

声优：置鲇龙太郎



卦系统

卦是游戏的特色系统，等于魔法。角色扮演游戏里一般都有诸如风火水土之类的属性设定，不过属性一般是反应在武器、招式和角色能力上的。而本作的卦虽然也有属性设定，不过整个战场也有属性设定，这被称为环境卦。例如在火山地带，环境卦趋向于火，这样火属性攻击会加强，水属性攻击会减弱。这就和一般游戏中的“对火属性敌人用水属性攻击”有点区别。

一代中因为没有普通攻击的设定，而招式多半是有属性的，因此无准备的话在特定环境下战斗会非常麻烦。本作中不但把属性数量减少了，而且叫法也回归了传统的水火风雷。此外环境卦的影响不仅限于攻击，对于敌人的行动也会有修正。



全名是阿尔戈·金德，是泽菲的手下，出身于トレワ族的巨人战士。トレワ族是拥有强韧的肉体和200年寿命的种族，不过味觉迟钝。阿尔戈是族里有数的勇士，而且见多识广，不过性格却是不喜欢和别人争斗的类型。

文 多边形 美编 anubis



"你们认识的那个山姆·费舍尔……已经死了！"

如果说今年E3有什么出人意料的惊喜的话，那么《分裂细胞 断罪》的"回归"绝对算是跌破了不少人的眼镜。自 2007 年这款作品首次公布以后，整个育碧突然对这款游戏闭口不谈，山姆大叔仿佛从人间蒸发了一般，了无音讯。而就当人们已经快要忘记这款游戏的时候，2009 年的 E3 突然成为费舍尔回归的舞台。虽然整个游戏已经面目全非，但毕竟我们熟悉的那名传奇特工终于回来了。全新的画面，全新的故事，这位曾经无数次拯救过世界的传奇人物，又会给我们带来怎样的传奇故事呢？

分裂细胞 断罪		Ubisoft	动作
X360	Splinter Cell Conviction		美版
	预定2009年第四季度	游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄未定

SPLINTER CELL CONVICTION

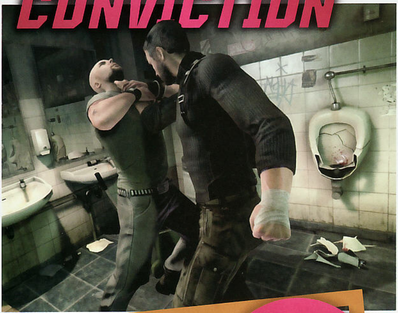
英雄回归

在 2006 年发行的前作《双重特工》中，忍着丧女之痛的山姆·费舍尔执行完卧底任务后，由于惟一知道其身分的上司兰伯特在行动中发生意外而不知下落，而NSA 的新任上司却想借机至山姆于死地，并将山姆逼上了绝路。万般无奈之下，山姆只好借着夜色的掩护，一跃跳入海中，从此销声匿迹。

2007 年，育碧首次公布了系列的第五部作品《断罪》的首批情报，新作的设定将对系列做出重大革新，游戏剧情讲述被 NSA 视为逃犯与极度危险恐怖分子的山姆，将会成为众矢之的，而山姆一方面要寻找杀害女儿莎拉·费舍尔的凶手，一方面要找出真相，为自己正名。游戏不再是在黑暗中进行潜入任务，而是会在光天化日众目睽睽之下完成不可能的任务。

然后至此之后，育碧忽然将这款作品雪藏了起来，据说是因为在开发过程中出现了不可预料的情况，导致整个开发工作不得不全部推倒重来，以至于整整两年的时间都没有任何相关情报公开。

但是现在，就在 2009 年的 E3 上，久违的山姆大叔终于再次回到了我们的视线之中。与上次公布的情报相比，这次不仅有着实际游戏演示，而且游戏中的诸多设定都全部重新制作过。例如之前公开的山姆大叔不修边幅一脸胡茬，仿佛一个落魄的流浪汉一般，而这次公开的山姆大叔却留着小平头，一脸的精干与执着。这说明山姆虽然离开了 NSA，但是作为一个特工他并没有失去自己的本色。





为己而战

虽然游戏进行了全部重新设计，但是剧情部分似乎没有做太大的改动。在前作中，山姆的女儿莎拉·费舍尔遭到一起酒后驾驶的车祸而不幸身亡，当时正在执行任务的山姆是在任务结束后才从兰伯特那里得到消息，未能保护好女儿的他万念俱灰，几乎自暴自弃。

但是在上个任务结束后，由于前上司兰伯特的不知所踪，以及 NSA 高层的剧变，山姆忽然意识到这起车祸绝非偶然的意外，种种蛛丝马迹表明这起车祸实际上是一起策划已久的谋杀。山姆做特工多年，结下梁子的仇家怕是用箩筐来装都装不完，因为自己的关系而牵连家人受到伤害本已是让自己无法原谅，但是当山姆逐渐了解到这起意外身后可能隐藏的巨大阴谋后，山姆心中的悲痛化为怒火，为了女儿，为了兰伯特，也为了自己，他要找出事情的真相。

这一次，山姆不再是以一名特工的身分出战，而是完全以个人的力量来追寻事情的来龙去脉，这也许是他成为一名特工以来，第一次不是执行任何组织或部门的任务，而是彻底的为自己而战。

就地取材

与以往的任务不同，山姆大叔这次没有精良的装备，甚至连他最常用的那把瑞士军刀也不能陪伴着他。玩家要做的是必须就地取得所需的装备，但是山姆也并非完全地孤军作战，在他的背后会有一支神秘的盟军支持着他，抑或是山姆在当地结识的朋友也会给他一定的支持，不过在更多的时候，山姆大叔需要从敌人那里取得所需的武器。

从试玩版中，我们看到山姆大叔砸碎了一辆车的观后镜，将其用作窥探门后敌人情况的道具，而在前几部作品中，山姆大叔可是用的高级针孔摄像头。这个细节也表明了山姆大叔目前的普通身分，而在后面的游戏中，需要山姆大叔这样"就地取材"的道具还有很多，玩家们需要充分发挥自己的观察力和想像力，来帮助山姆大叔更加迅速地完成任务。

另外要注意的一点是，山姆大叔那标志性的绿色夜视仪这次并没有戴在他的头上，关于这一点，制作人员并没有正面回答，只是含含糊糊地说在某些敌人身上会有类似的装备，玩家们可以自己想办法。究竟我们是否还能看到那三个绿色的亮光呢？看来只有在正式版游戏中去寻找答案了。





不再潜入

由于山姆大叔这次不再是以特工身分去执行那些需要掩人耳目的任务，所以这次山姆大叔的行事的方式将更加直接更加迅猛。演示片段开头我们就看到山姆大叔在洗手间里用酷刑折磨一名光头男子，可以说是招招凶狠拳拳到肉，乍一看上去有点大叔版《谍影重重》的影子，而电影化镜头的运用方式让整个画面看起来都更加具有观赏性。

这次游戏系统中新增了一个"预先锁定系统（mark and execute）"，如游戏演示的那样，山姆大叔用破镜子观察到门后敌兵的状况，并锁定了远处的一名敌兵和他头顶上的路灯，在这两个目标的头上都出现了一个红点。紧接着在开门后，山姆大叔几乎没有做任何瞄准动作就立刻抬手击中了路灯那那个倒霉蛋。而面对另一名敌人的时候，画面忽然出现了类似子弹时间的效果，山姆大叔还没等这人反应过来，就已经将其束手就擒了。

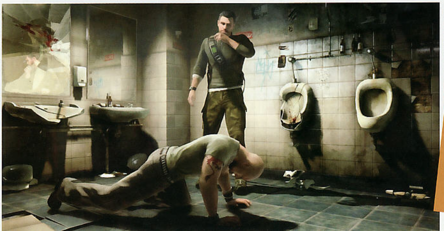
而在随后的演示中，我们多次看到这个系统发挥威力。例如当山姆大叔攀爬在窗外的时候，就锁定了屋内两名敌人，当他突入室内的时候就第一时间撂倒了这两人。而在面对多名敌人围捕的时候，倒吊在屋顶的山姆大叔一一锁定了这几个倒霉蛋，落地后依靠子弹时间将这几人轻松摆平。整个过程一气呵成，好似电影大片般令人目不暇接，观赏度满点。

悬念重重

细心的玩家请注意游戏标题，"汤姆·克兰西"的大名还得以保留，证明本作在剧情上还是有质量保证的。相比起另一部同类作品《潜龙谍影》来说，《分裂细胞》的剧情并没有前者那样紧密结合，每一部作品的剧情都相对独立，并不会出现你没有玩过一代就看不懂二代剧情的情况，同时整个故事又有一条隐隐约约的暗线贯穿始终，山姆·费舍尔作为"第三梯队"的精英特工，其身分与来龙去脉还是有很多可以挖掘的内容。

本作的剧情将紧接上一作《双重特工》，前作中留下的几个悬念都将在本作中揭开。例如生死不明的兰伯特究竟下落如何？而他的女儿莎拉·费舍尔究竟如何遭遇车祸？这场车祸的幕后黑手究竟是谁？他们为什么要这样对付山姆·费舍尔？这其中究竟隐藏了多么巨大的阴谋？而山姆的复仇行动究竟会不会成功？这一个个问号就是我们要在游戏中寻找的答案。

同时，作为《分裂细胞》新生后的第一作，也还将为后续的作品留足悬念，这样才会让玩家不断地追寻着山姆大叔的脚步。





选择的理由

《分裂细胞 断罪》在阔别两年后高调回归，这本身就非常令人期待。而且本作的开发小组是这个系列原制作组育碧蒙特利尔小组，游戏质量自然是有所保证。本作从目前公布的情报来看，对于前几作是一个巨大的颠覆与革新，不仅山姆·费舍尔的身分发生了变化，整个游戏系统也摆脱了单纯的潜入，而显得更加多元化，更加具有观赏性。游戏预定在2009年第四季度发售，希望经过这么长时间的等待之后，千万不要再跳票了（笑）！

微软阵营 E309

出展作品短波

和其他两家相比，微软只有X360一台游戏机，因此除开声势浩大的跨平台游戏，以及和PC共享的游戏，剩下的游戏还真不多。不过这些游戏个个都是精品，除了本次报道的这些游戏之外，值得关注的作品还有《除暴战警2》、《光环 致远星》，不过这两款作品在本次展会上公布的情报不多。月底还有《拳击之夜4》上市，目前LIVE上有试玩版下载哦。

暗影恐惧

X360 动作射击 ■SHADOW COMPLEX ■Microsoft ■美版 ■预定2009年8月下载

如果要评一个本次E3展的最佳下载游戏，那么一定非《暗影恐惧》莫属。《暗影恐惧》是由《战争机器》制作人Cliff・B亲手打造的XBLA独占游戏，游戏改编自知名作家Orson Scott Card的畅销小说《帝国(Empire)》。游戏的玩法则与任天堂的经典名作《银河战士》颇为相似，同为探索型的动作射击游戏。游戏是3D画面、2D玩法，借助Epic的技术力，游戏的画面达到了此类游戏的顶峰。游戏流程长度在8～12小时之间。

E3最佳下载游戏

故事

在游戏中玩家扮演的是一名陪女友进深山旅游的男士。不幸的是女友在深山意外遇到了某神秘组织的成员，该组织在深山里建有一个庞大的基地，并有着不可告人的惊人野心，为防止走漏风声该组织绑架了玩家的女友。而玩家的目的就是要潜入基地进行探索，不但要救出自己的女友，还要顺便铲除这个神秘组织。



▶游戏初期潜入基地的情景。外面的风景非常不错。

探索

《银河战士》开创的探索型动作射击游戏尽管不算主流，却有着相当多的支持者，《恶魔城 月下夜想曲》亦是由此演变而来的。一说到此类游戏，大家首先想到的应该就是新武器、新技能，当然还有一张硕大无比、等待玩家来绘制的地图。而这些要素在本作中将被完全保留。游戏中玩家要收集各种发电机、寻找新技能，从而扩大自己的探索范围以及武力。在E3展上的试玩里，已经可以看到基地的地图。而基地里同样隐藏着很多秘密通道，对着某处开一枪或者轰一炮就会出现。



▲获得装备的主人公特写，可惜脸全部遮住了。



▲能把敌人冻住的固化枪，不过这些泡泡看起来比较恶心。

装备

游戏中为玩家准备了丰富多彩的装备，不过在游戏刚开始的时候主角身上却只有一支手电筒，所有的装备都要靠玩家自行寻找。除了机关枪、火箭筒这些常规武器之外，游戏还准备了很多用于探路的特殊装备。例如伸缩自如的钩索，能够把敌人凝固为垫脚石的固化枪等等。而敌人方面同样会有很多先进装备，还有实力强大的BOSS在等着玩家，如军用飞机、大机器人等等。活用各种装备进行战斗和探索，既是本作的重点，也是本作的乐趣所在。

花絮

Cliff・B在微软发表会上演示本作时，身穿一件印有比尔・盖茨肖像的衣服。而衣服上所印的"大门"的两张照片，是其年轻时因超速被抓时的"案底"。 [文：纱迦]



■一面茫然的主人公阿兰・韦克。

心灵杀手

X360 动作射击 ■Alan Wake ■Microsoft ■美版 ■预定2010年春发售

沉寂多年的《心灵杀手》在本届E3展上终露峥嵘。本作由《马克斯・佩恩》团队Remedy开发，是一款对应X360和PC平台的作品。在微软发表会上被当成第三方重头作品，在世人面前好好表现了一把。

黑暗恐惧

游戏流程基本上都是在黑夜中进行，阿兰的对手是一种超自然的黑暗力量，这种力量能够依附在任何物体上对他发动攻击。当出现这种敌人时，从画面到音乐都会变得压迫感十足。阿兰的武器就是手上的手电筒，用光线照准敌人之后就能破除其黑暗力量，之后再用手枪便可击倒。此外也有照明弹这样的大范围武器，能够对蜂拥而来的敌人造成巨大的威慑。



▶敌人出现画面会有模糊效果。

花絮

有网友把此作翻译为《兰兰醒醒》，向网友的幽默致敬。

恐怖开端

本作的主人公阿兰・韦克是一名畅销恐怖小说作家，不过却陷入缺乏灵感的困境之中。这时他听从妻子的建议来到美国华盛顿州的小镇光亮瀑布(Bright Falls)度假，却从此陷入恐怖事件中。

故事的一开始，首先是阿兰的妻子不见了，阿兰为了找回她而开始在小镇游荡，却遭到了无法解释的超自然力量袭击。更恐怖的是这一切都似乎是按照他自己写过的小说情节来发展的，但他偏偏不记得小说的具体内容，因此只能寻找散落四处的原稿来查明真相。E3展上的试玩情节是从寻找一名叫Rusty的警官开始的，这名警官透露了原稿的线索，但随即被超自然力量抓走。



■手电筒的光虽然微弱，但是象征着希望。

光与暗

光与暗的对立是游戏的主轴。游戏中也会出现阳光明媚的白天场景，但大部分场景都是黑夜。从实际游戏画面来看，游戏的画面算不上很好，不过光影效果非常出色。

游戏中只要有光的地方都可以成为生存空间。阿兰对抗黑暗除了使用手电筒和照明弹之外，还可以利用各种照明设备，如火把、火焰枪。游戏中还会出现车辆供玩家使用，车灯也是相当重要的。很多时候玩家都要抢先启动发电机或打开开关，这样才能在与黑暗的战斗中占到上风。

游戏将以一集一集的片段方式来进行，制作人想通过游戏给予玩家坐过山车一般的刺激感。阿兰会在不断的冒险中逐渐想起小说的剧情，而这些剧情也会同样展现在他的面前。

王牌美式角色扮演游戏续作



质量效应2

X360 动作角色扮演 ■Mass Effect 2 ■美版 ■EA ■预定 2010 年春

威胁再次出现

在施佩德(Shepard)长官击退威胁着所有有机生物的收割者(Reapers)两年之后，神秘敌人出现在人类已知空间的边缘，他们悄无声息地攻占了人类的大片殖民地。现在施佩德要与地狱犬组织(Cerberus)一起清除威胁，而地狱犬是那种为了保证人类生存不惜一切代价的无情组织，他们不会顾及宇宙中的其他物种死活。为了完成这个危险的任务，施佩德要在浩瀚的星海中穿梭，寻找各种专家，组建银河系最强的小队，驾驶最强力的战舰出征。即便如此，还是有人认为他们是去送死，施佩德长官要去证明他们全都错了！



■不同种族的同伴都会有不同的特殊能力和武器专精。

全新的对话打断系统

丰富的对话选择是美式角色扮演游戏的特色，《质量效应》的剧情也依赖于玩家自己的每次选择而发展至完全不同的方向，你可以扮演善良的和平使者，也可以成为驰骋宇宙的恶棍，还可以做息事宁人的和事佬。本作中的过场更加精致，人物动作更丰富，运镜更讲究，演出效果将比前作有质的进步。对话系统中加入了全新的“打断系统(Interrupt System)”，通过演示我们发现，对话中你可以在NPC未说完自己的话时就提前选择主角的话语打断对方，从而形成步步紧逼的效果，在特殊的对话过程中，你还可以通过按相应按键(显示在屏幕左下角)，选择性地做出互动动作。演示中，我们的施佩德长官就在追问一个口风很紧的守卫时按捺不住，将穿黄色护甲的士兵直接推下高台(在提示时即时按下了LT键)，这时候你的同伴还在你身后讽刺道：“那么咱们什么时候宣读他保持沉默的权利呢？”当然你也可以不这么做，而是继续耐心询问，但是最终结果到底如何，这一切还要待玩家自己探索。



■星际战斗中要面对各种怪物。

继承前作记录

玩过第一作的玩家可以直接将自己存档中的人物转移到新作中继续使用，级别和所有的技能都将保留，这种延续性让玩家更有代入感。另外，游戏中的一些主要角色是允许死亡的，在其死后，故事也许会向歧途发展。互动效果到底如何，让我们拭目以待吧！

全面进化的系统

《质量效应》三部曲的第一作被认定为次世代最具开创性和冲击力的角色扮演游戏之一，其精湛图形技术表现出的靓丽画面赏心悦目，庞大的世界观科幻味道十足，独具特色的系统、庞大的可探索空间和数不清的支线任务给所有玩家留下了深刻的印象。三部曲的第二作将延续前作的优点，提供多达19种各不相同的武器让玩家选择，构建于重新设计的物理引擎下的反重力武器让老玩家耳目一新，一些重型武器如果使用得当可以在瞬间结束战斗。战斗系统也有所改变，玩家在发动技能的时候不用暂停游戏，从而使战斗过程更加流畅。游戏也更注重小队的战术配合，游戏开始后你要到各个星球挖掘强力的同伴，选择搭配自己的三人小队。

[文：雷电]

求生之路2

X360 主视角射击 ■LEFT 4 DEAD 2 ■美版 ■EA ■预定 2009 年 11 月 17 日发售



■多人合作是本作成功的最大秘诀。

备受玩家喜爱的《求生之路2》这么快就公布续作，有点让人意外。2代和一代的基本玩法一样，同样是强调4人合作杀戮丧尸。

本次E3展上还展出了多个《求生之路2》的试玩机台，游戏的完成度已经很高了。试玩版的场景是美国路易斯安那州新奥尔良市的法国区。游戏的4名主人公和一代不同，不过剽悍之风不逊于4位前辈。从试玩情况来看，游戏在画面上进步不大，进化主要体现在更多近身格斗武器和道具之上，此外极具个性的BOSS级丧尸也有新品种登场。试玩还出现了空手和丧尸肉搏的场景，不知是不是本作发展的一大方向。



■丧尸的刻画比起1代也没有明显进步。

不过总的来看2代和一代相比变化不大，等于是换人换场地，这也激起了很多人的不满。E3展后，有多达2万5000名FANS向本作的制作商Valve提出抗议，他们认为目前2代的内容不足以成为一款续作，最多只能算是一代的下载包。而贸然推出续作的结果，必然是分散目前正在游玩一代的玩家群。

考虑到Valve的历史，像这次这般快速推出续作的确有些反常，不过Valve的副总裁保证2代还有更多精彩细节没能公开，同时也承诺在2代推出后会继续向1代用户提供服务。

[文：纱迦]

APB

X360 动作 ■All Points Bulletin ■美版 ■EA ■发售日未定



■比《GTA》更加真实的城市。

由《GTA》之父David Jones开发的大型在线动作《APB》，在E3展上确定由EA发行，预定年内推出PC版，之后再推出X360版。

《APB》是一款《GTA》式的在线动作游戏，游戏以现代世界为背景，故事设定于San Paro市。玩家可以选择成为打家劫舍的暴徒，也可以成为守护城市的英雄。反派玩家可以从NPC那里接任务，从事偷车、护送罪犯逃跑之类的任何。而正派玩家的任务是阻止犯罪活动，将反派玩家绳之以法。

游戏引入了自定义角色的系统，从E3展上公布的情报来看非常强大。游戏初期只开放城市的两个区域，不过这两个区域的建筑已经相当丰富，从摩天大楼到贫民窟都是应有尽有。随着玩家冒险的深入，会有更多区域开放，甚至还可以开车驾船来到更远的地区。

游戏引入了一个独创的玩家配对系统，这个系统不会像普通的网络游戏一样设定势力接近的两方玩家对战，而是会根据情况有一定的趋向性，交给玩家的任务会有风险很高的。而完成这些任务后能够获得报酬，利用报酬就能购买更好的武器，或是打扮自己和自己的爱车。毫无疑问，《GTA IV》的在线模式只是小菜一碟。



■由玩家组成的虚拟黑帮。

[文：纱迦]

列车轨道上的狂想曲



THE LEGEND OF ZELDA Spirit Tracks

文 晴天
美编 心の永恒

作为任天堂的三大王牌系列之一，在沉寂了近两年的时间后，今年的 E3 展上我们果然看到了《塞尔达传说》系列"最新作的身影。无论是最初公布的美版名称中的"轨道"，还是之后确定的日版名称中的"汽笛"，都预示着我们这次的冒险将会围绕"列车"而展开，至于英雄林克在列车之旅中又会遭遇怎样的危机，游戏在系统上又会出现怎样的变化，不如先让我们从最新公布的影像中所透露的信息开始了解吧。

塞尔达传说 灵魂轨道	Nintendo	动作角色扮演
NDS The Legend of Zelda: Spirit Tracks		美版
预定2009年内发售	1人	价格未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

列车的作用

游戏中玩家最常做的一件事情就是驾驶列车在不同的冒险地点间进行移动，而在整个移动的过程中，上屏幕会显示区域的轨道地图以及特殊标识的其他物体（有可能是敌人）。当玩家在列车行进的途中遭遇敌人时，可以使用列车装备的爆弹进行攻击，而如果只是一些淘气的动物跑到了列车轨道上，及时使用触控笔拉动下屏幕右上方控制汽笛的绳索就能把他们吓走，避免惨剧的发生。



▲由于驾驶列车时也会进行战斗或紧急回避，所以不随时保持精神集中就会犯下错误。



▲仔细观察下屏幕右侧的开关就会发现这是控制列车移动的装置，从上到下应该是对应"加速前进"、"常速前进"、"停车"和"倒车"的操作。



▲在列车前方一个巨型的蜘蛛挡住了去路，由于其位置并没有在地图上标识出来，难道这算是突发事件的一种吗？

魄力战斗再临

和《塞尔达传说 幻影沙漏》一样，游戏中的 BOSS 战同样会使用上下双屏来显示战斗场景，不但它们出场时魄力十足，操纵林克击败这些庞然大物也会更有成就感。另外在目前公开的画面中我们似乎没有看到石像兵的身影，难道在面对强敌时只能靠玩家自己的实力来突破难关吗？





▲▶庞大的甲壳虫看来不太好对付，利用它攻击的硬直时间赶快猛攻其弱点吧！



▲地图上的旗帜似乎代表 BOSS，当林克驾驶列车驶入这里的隧道就会进行紧张刺激的追击战。

新的冒险伙伴

细心的玩家想必从游戏目前公开的设定画中早就发现了一个站在林克身后类似石像兵的庞然大物，而它正是本作林克的全新帮手。除了利用强健的体魄与敌人进行战斗外，一些特殊的机关缺少了它的帮助是绝对不可能通过的，而且随着流程的不断进行，林克应该还可以收集到一些特殊的物品对石像兵进行改造，使其整体战斗力得到飞跃的提升。



▲在战斗中使用触控笔画一条轨迹连接石像兵和敌人即可命令它进行攻击，不过由于其行动比较缓慢，在对付一些动作迅速的敌人时就会显得力不从心。





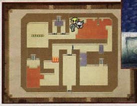
◀▲遇到被火焰包围的宝箱可以让石像兵帮忙回收，这样就减少了林克亲自出手的无谓消耗。



▲一些门后的机关只有石像兵才能达到其所在区域并开启，如果不知道接下来怎么办，调查旁边的石碑也能获得提示。

丰富的道具

在 E3 的影像中我们可以看到林克使用了一个类似风扇的物品来获取场景中的钥匙，而这显然只是辅助工具之一。另外官方也针对游戏的此项要素进行了特别说明，希望大家能够耐心等待后续的情报，一些从未在系列作品中出现的物品一定会带给玩家前所未有的游戏快感。





◀▲由于这次引入了全新的石像兵，所以辅助道具如何和它配合将是值得玩家仔细思考的。

最佳的理由

加入列车的移动方式后，玩家不再只是像以往作品中那样线性地在不同迷宫中挑战 BOSS，如何设计前进路线将会使主线流程的发展出现更多变化。而一向被玩家称道的"解谜要素"因为引入石像兵后更需要玩家开动脑筋，配合不同的辅助道具一定能让人感叹设计者的巧妙思路。

©2009 Nintendo

SUPER MARIO GALAXY 2

一谈到续作，我们就会自然会想到新老两款游戏之间的联系。显然，对前作游戏形式的继承是绝大多数游戏开发续作的根本。特别是对于那些曾经有着非凡销售业绩的优秀游戏作品，制作团队更是不会轻易放弃已经得到玩家认可的经典要素。对于这一点，新的《超级马里奥银河2》自然也不能免俗。但就像以往的马里奥作品一样，即便它们在系统上或多或少有着相似之处，但几乎每一款都会让玩家有眼前一亮的感觉。除了依旧在“重力系统”上大做文章之外，E3上公开的演示片段中还展示了大量作为系统强化的新要素。我们完全有理由相信，新要素的引入可以保证让续作达到超越前辈的高素质。

文 炎骑士
美编 心の永恒

超级马里奥银河2	Nintendo	平台动作
Wii Super Mario Galaxy 2		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄



耀西的加入

可以预见，新游戏将会直接继承前作的系统设定，并且在操作上不会发生较为明显的变化。如此一来，我们就会产生这样的疑问：老旧的系统如何令玩家产生新鲜感呢？其实答案很简单，这就是加入小恐龙耀西——引入骑乘系统。对于老玩家来说，这个概念显然不陌生，因为它已经伴随着当年SFC版的《超级马里奥大陆》的成功而深入人心。不过，由于现在的游戏舞台是地形更加复杂而多变的星球，所以看似老旧的骑乘系统自然也会有着突破传统的表现。另外，新游戏中的耀西将会存在能力上的变化，不同能力的耀西以皮肤的颜色来区别。如此一来，游戏的趣味性自然也更上一个台阶。



更多的解谜要素



“《马里奥》系列”对动作要素的重视程度是众所周知的。而在《超级马里奥银河》中，大量出现的解谜要素使得游戏的玩法显得更加多样化。在《马银2》中，解谜要素更是被提升到一个新的高度。将各种别出心裁的机关道具与传统的动作要素有机融合在一起，这也成为了新游戏的一大看点。那么，在加入了如此之多的解谜要素之后，游戏的难度是否会有明显的提高呢？可惜，我们在E3展会的演示片段中无法对这一假设作出准确判断。看来，惟有等到官方公布新的资料，或者等到游戏正式发售之后，答案才能揭晓。



选择的理由

丰富的舞台场景变化是“《马里奥》系列”一直以来保持的优秀传统。并且，这一系统伴随着《马里奥银河》的诞生也走向了全面的进化。









而在新的《马银2》中，我们将会见到更加多变的游戏舞台。可以看到，由于有了制作前一作的成功经验，新游戏中的关卡设计更为大胆。丰富多彩的关卡设计在“重力系统”的配合下可以带给玩家超越前作的游戏体验！

©Nintendo



把它称为本届 E3 上最惹眼的 Wii 平台游戏，相信不会有人提出异议。第一眼看上去，这款新作似乎只是 NDS 平台《新超级马里奥兄弟》的进一步放大。但只要你看过实际游戏的演示画面，就会立刻抛弃自己对这款游戏的任何偏见。游戏不仅保持了保持系列一如既往的清新风格，更能够勾起大家渴望尝试的冲动，这一点足以成为我们推荐的理由。那么，这款游戏究竟新在哪里，好在何处呢？请大家继续往下看！

Wii	新超级马里奥兄弟Wii	Nintendo	平台动作
	New Super Mario Bros. Wii		美版
	2009年第四季度	1～4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

New SUPER MARIOBROS.Wii

文 炎骑士
美编 忽悠悠

回归原点

对于回归原点的说法，大家可以从下面的图片中看得一清二楚。这一次的游戏延续了 NDS 版《新超级马里奥兄弟》的整体风格，依然是伪 3D 形式的横向卷轴游戏方式。不过由于 Wii 平台机能的提高，游戏的背景被描绘得更加细致。加之采用了多重卷轴的设计，因而令实际游戏画面表现非常出色。如果你此前已经玩过《超级纸片马里奥》，那么就不难想像这款游戏的画面表现效果有多么棒！







前方展台试玩

在展会现场，任天堂为《新超级马里奥兄弟 Wii》准备了足够多的试玩台来提供给与会记者试玩，由此可见这款作品已经是准备已久。游戏初看起来好像是 NDS 版《新超级马里奥兄弟》的 Wii 移植版，但进入游戏后就发现完全不是想像的那样。由于系列是首次加入多人共同过关的游戏模式，这对于系列来说是一个前所未有的变化，因此所有的关卡都是经过全部重新设计的，而不是简单地把 NDS 版的关卡照搬过来，这一点就决定了本作与以往所有的系列作品都大不相同。

E3 现场提供的试玩版本共有 10 个关卡可供选择（据现场工作人员说最终版本会收录超过 80 个关卡），这些关卡都可以供最多四人同时进行游戏，决定游戏人数之后便可选择关卡，由 1P 决定。默认的角色是：1P 马里奥、2P 路易、3P 蓝蘑菇仔、4P 黄蘑菇仔（相信后期会有其他人物可以选择），不过这些角色除了外观之外，性能上没有显著区别。游戏的操作是将遥控器手柄横过来，十字键负责移动，1 键为加速（吃火花后吐火球或者抓起敌人和同伴），2 键为跳跃，这是系列经典的操作设定。由于关卡中一下子有四名玩家在一起折腾，场面也热闹了许多，这几乎颠覆了整个系列的游戏概念。几乎所有的道具例如蘑菇、火花以及新增的飞行帽等，顶一下都是出来四个，但是你可以将四个全部抢到，这样就让其他玩家没法增强能力，或者你可以抓起你的同伴把他扔到乌龟身上去。游戏中还有耀西出现，你可以骑乘耀西进行通关，耀西的能力自然是可以吞掉敌人然后将其作为武器吐出去。



如果你在游戏中不幸牺牲，那么就会被一个泡泡裹住回到关卡中，其他玩家碰破你的泡泡，你就能重返游戏了，不过一旦生命消耗光，你就只能作壁上观了。如果四名玩家的生命全部用光，关卡即告失败，大侠们请重新来过。另外，如果有一名玩家进入管道的话，其他玩家也会强行被拉入管道，反之，如果有一名玩家跳出管道，其他玩家也会跟着出来。关卡结束后会根据各人的得分情况进行排名，得分的主要手段除了金币和大金币外，你吃到的特殊道具以及关卡最后剩余时间也会转换为分数累加上去。

总体而言，这是一个突破了系列传统游戏观念的作品，关卡中既有需要合作才能拿到的道具，也有不少互相陷害的陷阱，四人同乐一定是乐趣融融。不过对于是否支持 Wi-Fi 联机的问题，现场工作人员没有给出明确答案。

©2009 Nintendo

集系列之大成

游戏回归了原点，那么玩法自然也要对传统有一定的继承性。事实上，这一次的游戏系统可谓集系列之大成，对于老玩家来说，你可以在新游戏中找到几乎所有的经典元素。踩踏、旋转、抓取以及乘骑耀西，这些出自各款作品的经典操作设定都会在新游戏中得以重现。与操作相对应的是，游戏中可供玩家使用的道具也是我们非常熟悉的。在演示影像中，我们可以看到熟悉的变大蘑菇和火花，相信在正式版的游戏中，诸如无敌星和羽毛等道具也会一一出现。另外，我们在演示影像中还看到了一种新的道具——飞行帽。除了能提供角色飞行能力之外，带上飞行帽的角色还可以将同伴提到半空中。可以想像，与之相对应的协力机关要素也会出现在游戏之中。









最佳的理由

对比以往的作品来看，这一次的游戏中有着一项最大的变化，这就是允许最多四名玩家在同一个舞台上进行战斗。玩家们既可以齐心协力完成关卡，也可以相互陷害来争夺各种道具奖励。这个创意明显是取自早期的《马里奥兄弟》以及作为任天堂另一个分支系列游戏的《任天堂全明星大乱斗》。从实际游戏的表现来看，多人系统的加入无疑让游戏的乐趣和耐玩度成倍提高，这对于以强调技巧和背版通过的传统平台动作游戏来说，无疑是一个巨大的进步！





文 炎骑士 美编 木仙

Wii Sports Resort



Wii Sports 运动胜地	Nientendo	体育
Wii Sports Resort		日版
预定2009年6月25日	1～4人	4800日元
对应Wii Motion Plus		对应玩家年龄：全年龄

相比去年公开的三个简单的试玩游戏项目，我们在E3 2009上终于可以见到《Wii Sports 运动胜地》的完整形态了。经过了为期一年的调整和完善，想必游戏的综合表现会更上一个台阶。作为对新周边Wii Motion Plus的推广作品，新的游戏不再停留在实验性质的示范性体感操作，而是通过对动作的精确捕捉来让玩家感受到更多接近真实的体育运动项目。全民参与、老少皆宜，这就是系列游戏所追求的基本理念。游戏软件与新周边Wii Motion Plus将于6月25日正式发售，你是不是也有冲动、想买上一套呢？

选择的理由

简陋的画面似乎成了许多玩家不能接受本作的理由。的确，对于玩惯了传统类型游戏的玩家来说，《Wii Sports 运动胜地》很难令人提起尝试的兴趣。但透过前作在欧美市场火爆的销售势头不难看出，体感游戏方式正逐渐被那些非核心玩家所认可和接受。显然，这类游戏对家庭主妇、不善运动的老年人以及热衷时尚的女性朋友有着极大的吸引力。不需要太多的说明、简单的操作以及足不出户就可以尝试体育运动，这一系列因素成就了《Wii Sports》。而现在，拥有精确捕捉动作能力的周边及续作自然可以让这种虚拟的游戏方式更加接近真实。

游戏内容对比

《Wii Sports 运动胜地》

武斗 冲浪 射箭 篮球 乒乓球 高尔夫球 保龄球 水上摩托 皮划艇 自行车 高空跳伞

《Wii Sports》

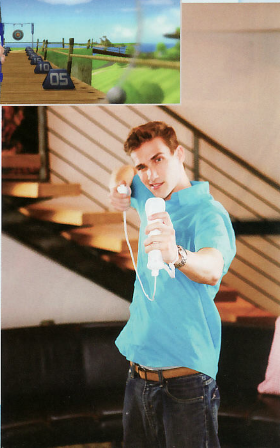
网球 棒球 保龄球 高尔夫球 拳击

射箭 ARCHERY

玩过Wii平台上主视点射击类游戏的朋友不难想像这个游戏的具体玩法：一手握Wii遥控器手柄并伸直手臂作出持弓状；另一只手则握着双节棍手柄作出拉弓弦的动作，并且保持按住手柄上的按键以确保箭矢不会射出。在进行精确瞄准之后，我们就可以松开开按住按键的手指。嗖的一声，飞箭就会直刺靶心。不过说起来简单，实际上由于有侧风影响的设定，所以对玩家的操作势必会对玩家的瞄准有着较高的要求。



▲除了拉弓搭箭进行瞄准之外，玩家还要时刻注意侧风带来的影响。至于如何把握射箭的时机和提高命中率，就只能靠培养感觉来慢慢提高了。



高尔夫球 GOLF

Wii平台上已经推出了不止一款高尔夫球类游戏，通过Wii遥控器手柄模拟高尔夫球杆并不是什么难事，但以往的这些游戏对挥杆力度的把握程度却没能做得足够好。而这一次，有了感应精度更高的Wii Motion Plus的协助，玩家在游戏中终于可以更加精确地输入挥杆力度了。当然，由于感应精度的提高，游戏对玩家的操作要求也会更高，游戏的难度似乎也会比前作有明显的提高。





▲▶由于对应Wii Motion Plus，击球时除了要注意力道之外，还要把握好击球的位置和瞄准的方向，千万不要把球打进沙坑或水池中。

©2009 Nintendo



冲浪 WAKE BOARD

相比脚踏实地的传统运动项目，冲浪运动显得比较特别。一方面它可以让玩家体会到较高的速度感，另一方面还可以满足那些没有机会去海边的玩家渴望尝试冲浪运动的愿望。到目前为止，我们还无法得知这种运动项目的具体玩法，虽然可以猜到在运动过程中将免不了要保持自身的平衡，但那些花哨的跳跃翻转动作显然是玩家无法在家中客厅里轻易完成的，那怕你真的可以在不借助外力的情况下原地连续翻上十几个筋斗。





篮球 BASKETBALL

篮球运动的激烈和复杂程度是相当高的，玩家在这一次的游戏中不仅可以体验到诸如运球、传球等多人配合动作。并且还有专门的投篮训练。玩家要完全模拟实际投篮的姿势：持球的手握住遥控器手柄并举过头顶作出瞄准状，而另一支手则要握着双节棍手柄作辅助动作。待完成瞄准后，我们就可以像在进行真正的投篮那样作出半起跳的投篮动作。至于投球的命中率，自然只能通过不断的练习来逐步提高了。







▶要想投的准，姿势自然要正确才行。

前方展台试玩

本作由于支持Wii Motion Plus套件，所以在现场也吸引了大量观众试玩。相比前作来说，绝大部分都是全新的项目，而从数量上来看，这E3展台上的试玩内容应该就是本作的最终版本。由于游戏是针对Wii Motion Plus开发的，强调了"对动作的精确感应"这个卖点，为了证实是否属实，我特意挑选了乒乓球这个对我来说既熟悉又能考验Wii Motion Plus是否有感应我的腕部动作的能力。

但最终体验的结果让我略微有些失望，我并不觉得这个Wii Motion Plus真的比之前的动作感应有增强多少，所谓的削球或者扣杀等动作并不如我所施展的那样随心所欲，我特地加大了动作幅度，以便更容易识别，但是依然不尽如人意，不过我更愿意认为这是因为乒乓球运动的复杂性远非一个小小的Wii Motion Plus所能模拟的。由于乒乓球并没有在前作出现过，所以为了有所比较，我又试玩了保龄球这个继承于前作的运动，由于有了比较，所以感觉上Wii Motion Plus的确是有所进步，将保龄球扔出时手腕的动作对于保龄球滚动的轨迹有了更为准确的影响，证明这个小玩意并非徒有虚名。

我之后又试玩了射箭、飞盘和篮球等几个运动项目，对于体感感应的程度只能说有所增强，Wii Motion Plus如其名一般，对于以体感操作为主的Wii来说只是一个Plus（增加），而并非什么Change（变革）。相信《Wii Sports运动胜地》只是任天堂为第三方开发商做出的一个"引子"，Wii Motion Plus所提供给第三方开发商的是一个更加广阔更能发挥体感操作的开发空间，至于能做出什么样的游戏，就要看厂商自身是否用心了。





Story

这是一个魔法的大陆，这是一个由太阳主宰万物的世界。勇者使用元素精灵的力量守护着来之不易的和平，当黄金的太阳再次从天边升起，新的冒险展开了……

黄金太阳DS		Nintendo	角色扮演
NDS	Golden Sun DS		美版
	发售日未定	1人	售价未定
	无对应周边		

E3 上公布的日式游戏并不算多，角色扮演游戏也是凤毛麟角。不过，细心的日式游戏玩家还是发现了一款让我们眼前一亮的作品，那就是在任天堂发布会上首次公开的《黄金太阳 DS》。系列的前两作对于所有 GBA 玩家来说都是难以遗忘的经典，如今时隔多年后能在新的掌机上再次展开冒险，大家应该也和小编一样激动无比吧！

©2009 Nintendo.

Golden Sun DS



罗宾再次登场？

在新作影像的一开始，我们就看到了那个金发的身影，还有那条熟悉的披风。没错，画面中出现在玩家面前的应该正是初代的主角罗宾，而设定图中位于他身后的两个人，也基本可以确定为杰拉德和梅尔莉。虽然外貌稍有改变，官方也没有对此给出解释，但FANS的眼睛是雪亮的，就让我们期待正式的情报来证明大家的猜测吧！

文 九兵卫
美编 anubis

作品介绍

2001 年在 GBA 平台登场的《黄金太阳》初代副标题为“开启的封印”、1 年后发售的 2 代的副标题则为“失落的时代”。游戏的开发小组 Camelot 由高桥宏之、高桥秀五兄弟创立，《光明力量 3》、《大众高尔夫》初代、《马里奥网球》等多部名作都是出自这个极富创造力的制作小组之手。虽然还不知道如今他们是否会携《黄金太阳 DS》重回日式角色扮演游戏领域，但新作的公布对于所有玩家来说总是个好消息。

大幅进化的元素精灵





要说新作给玩家带来的最大惊喜，莫过于全面进化的精灵了。地、水、火、风，这四大元素精灵是战斗系统的核心，也是构成系列整个世界观不可缺少的部分。在本次的新作中，各个角色使用的元素精灵将不再是 Q 版造型，而是以更华丽的形态展现在我们的面前，当玩家在战斗中召唤元素精灵进行攻击，画面中就会出现魄力十足的特写，演出效果非常吸引玩家的眼球。

焕然一新的画面

平台从 GBA 转移到 NDS，游戏在画面上的大幅提升自然不用多说。场景不再是简单的贴图，而是被赋予了立体感的 3D 效果。在本次公布的影像中，我们可以看到镜头的变换和转移，虽然游戏中可随时切换视角的可能性并不大，但剧情演出则肯定由 3D 演算的动画来完成。本作中冒险的世界从荒原到洞穴，从沙漠到悬崖，制作小组将给玩家带来更为庞大壮阔的游戏体验。





选择的理由

如果说 GBA 掀起了掌机时代新旋风，那么《黄金太阳》则带来了掌机平台日式角色扮演游戏的新变革。精致的画面和音乐、细腻的剧情、华丽的战斗特写在当年奠定了一个全新的标准。数年后，当我们在不同的主机上重温同样的感动，曾经的那段游戏回忆也将再次被唤起。按照制作小组最初的设定，“黄金太阳”的故事在前两作便已经完结，尽管新作中老角色再度出山的可能性非常之大，但游戏到底是延续之前的剧情还是开启新的篇章，目前还是个问号。

怀念的音乐：系列的成功也离不开其出色的音乐，新作的BGM有着很明显的SFC和GBA时代的风格，这让我们想到了参与1、2代开发的著名游戏音乐制作人樱庭统，我们期待他能继续担任新作的音乐制作。

METROID Other M

文 炎骑士

美编 心の永恒

“Team NINJA+Nintendo”，厂商试图以这种在演示影像之前打上巨大LOGO的方式告诉大家：通过强强联合打造出来的《银河战士》新作将会有脱胎换骨的变化。影像中那令人熟悉的、Tecmo式的CG动画以及综合了三种不同玩法的操作模式，似乎在预示这款新作将有着极为出色的操作性。将多种游戏类型有机融合的结果很可能将热衷于动作游戏和主视点射击形式的两方面玩家都吸引过来。我们完全有理由相信，如果游戏的正式版真的能够达到预期的表现，那么这一次的《银河战士 另一个M》无疑将会获得超越以往的巨大成功！

银河战士 另一个M	Nintendo	动作射击
Wii Metroid: Other M		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		



三种不同的游戏方式



发布会上的演示影像并不算长，但其中透露的信息足以让我们对游戏中的基本要素加以判读。从右侧的图片上，我们既可以看到那怀旧的经典动作射击游戏式的玩法，也可以看到类似于《忍龙》、《鬼泣》和《战神》的硬派打斗方式，更有着此前一度在“PRIME 三部曲”中采用的主视点射击游戏形式。将三种游戏类型融入到同一款作品中，这一做法足以令我们兴奋不已。但对于这三种操作方式在游戏中到底是以怎样的形式进行切换，目前依然是不得而知。





疑似系列前传



演示动画中出现了一名留着金色短发的年轻女性，这个造型与散发着成熟女性气息的萨姆斯有着较大的差异。不过我们并不能排除这样的可能：本作的时间设定极有可能为系列初代之前，而这很可能意味着新的游戏有可能会是系列的前传。如果这种假设成立，那么这名短发女子很有可能是尚未成为赏金猎人的少女版萨姆斯。

选择的理由

Tecmo 旗下的 Team NINJA 最具代表性的作品便是“《忍者龙剑传》系列”。其硬派的打斗场面和足以称之为变态的高难度给无数玩家留下了深刻的印象。当这样一个有着 3D 动作游戏丰富制作经验的小组加入到《银河战士》新作的开发团队之中，我们不难猜出新游戏中将会发生何种程度的变化。不过，随之而来的问题是，游戏的难度是否会因此而进一步上升呢？

©Nintendo

任天堂阵营 E309 出展作品短波

由于在今年的E3展上任天堂将“Wii Motion Plus”作为了最大的宣传点，所以大量Wii游戏的参展也成为了意料之中的事情。本次的短波就为大家精选了几款游戏进行重点介绍，其中猥琐的《疯兔归乡记》和逆袭的《赤钢铁2》从现场试玩的情况都能看出操作精度增加后所带来了全新游戏乐趣，玩过前作的玩家更是没有理由错过。

疯兔归乡记

Wii 动作 ■Rabbids Go Home ■Ubisoft ■美版 ■发售日未定

［文：炎骑士］



每年推出一款《疯兔》新作似乎已经成为Ubisoft的一项传统，而当这种猥琐的传统被玩家所接受之后，在Ubisoft的E3发布会上听到兔子的各种惨叫声也就不足为奇了。同往年一样，这次的疯兔大戏依然是在Wii上开演。2009年对于红眼兔子们似乎是一个值得永远纪念的年份，因为游戏的标题上已经看不到“雷曼”二字，众兔子终于一脚踢开那只可怜的小公鸡，获得了Ubisoft形象代言人的身分。

猥琐，这依然是《疯兔》游戏的基调主题。这一次，兔子们开始对那轮悬于头顶的明月发生了兴趣，它们甚至还就此认定自己是货真价实的“come from moon”。于是，一场旨在“既来之，则归之”的登月行动就这样展开了。大概最原始的登月手段都无法同兔子们的智慧相比，我的意思是，在新的游戏里，所有的玩家都可以亲眼目睹属于21世纪的猴子捞月，不，应该叫兔子登月。它们要把所有能搬得动的东西都聚集在一起，堆成一座冲天巨塔。不用说，这一次的各种小游戏自然也是围绕着“造塔”而展开的，只是出于保密，兔子们还尚未公开具体的施工方案。


■在多张图片中出现的购物车似乎表明大型超市是这次游戏的主要舞台。





赤钢铁2

Wii 动作 ■Red Steel 2 ■Ubisoft ■美版 ■发售日未定


■这张概念图将游戏的场景风格展现无遗。

对于Ubisoft来说，能够打造出Wii平台上的首款销量突破百万的第三方游戏，这是值得自豪的。而乘胜追击推出续作，自然也是合情合理的。而事实上，在今年的E3展上正式公布的《赤钢铁2》已经成为Ubisoft宣传的重中之重。新的游戏依然延续前作走硬派路线，不过画面风格却改成了卡通渲染。

这一次的游戏场景被挪到了荒野之中，没有了充满现代气息的钢筋水泥丛林，取而代之的则是充满了西部风格的小镇，不过建筑的风格是不折不扣的东方样式。这种错位的环境设计将会给玩家带来非常独特的感受。对于游戏的具体玩法，目前并不能看出与前作有什么大的区别。游戏依然是以主视点射击的形式配合体感操作进行刀剑格斗。由于对应任天堂新公布的Wii Motion Plus外设，相信这一次的游戏可以彻底解决前作控制精度不足的问题。

［文：炎骑士］

铁与血的风暴再度袭来！



■城镇中的建筑样式带有明显的日式风格。





大满贯网球

Wii 体育 | ■EA SPORTS グランドスラム テニス ■日版 | ■EA ■预定 2009年7月2日发售



■从场地的俯瞰图中就能感受到紧张激烈的比赛氛围。

一向以体育游戏著称的EA公司在E3展上终于公开了该公司首款对应Wii Motion Plus的作品——《大满贯网球》，而和该公司曾经制作的体育游戏相比，这次的“网球”同样是请来了众多现实中的选手进行代言，收录世界网球四大比赛的游戏内容势必会吸引到不少热衷于此项运动的玩家。

作为游戏最大的卖点，更高精度的体感操作允许玩家如现实中一样轻松发出上旋球、削球、吊高球、扣球等需要一定专业技巧才能使用的攻击方式，而正手、反手的击球方式也会根据玩家实际手握控制器的情况发生相应的改变，力求让玩家体验一把专业选手现场竞技的紧张与刺激。游戏的主要模式中，玩家不但可以自己创建角色参加各项比赛，对应联机对战的模式还支持设定单打和双打的规则，最后取得的成绩会根据玩家的国籍分别进行排名。最后不得不提的自然是游戏中有专门为女性玩家设计的“卡路里计算系统”，通过每天游戏可以有效控制卡路里的摄入量，达到运动塑身的目标。



■游戏中的选手都是采用了Q版造型，并非使用写实风格。

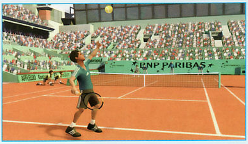
体感升级再掀体育狂潮

由于游戏会分为英语和日语两个版本同时发售，所以EA也特别在游戏的包装上做起了文章，期望吸引到不同地区的玩家，其中日版的封面为日本网球选手锦织圭，美版封面则是麦坎洛，如果你还想了解更多收录选手的信息，那就赶快看看右边的表格吧！

［文：晴天］

收录选手一览
现役选手
纳达尔（Rafael Nadal Parera）
锦织圭
费德勒（Roger Federer）
德约科维奇（Novak Djokovic）
小威廉姆斯（Serena Williams）
施蒂希（Michael Stich）
大威廉姆斯（Venus Williams）
穆雷（Andy Murray）
伊凡诺维奇（Ana Ivanovic）
罗迪克（Andy Roddick）
莎拉波娃（Maria Sharapova）
特松加（Jo-Wilfried Tsonga）
达文波特（Lindsay Davenport）
休伊特（Lleyton Hewitt）
海宁（Justine Henin）
传说级选手
麦坎洛（John McEnroe）
伯格（Bjorn Borg）
卡什（Pat Cash）
埃德博格（Stefan Edberg）
贝克尔（Boris Becker）
桑普拉斯（Pete Sampras）
纳芙拉蒂洛娃（Martina Navratilova）
埃弗特（Chris Evert）





生化危机 黑暗历代记

Wii 光枪射击 | ■Biohazard: The Darkside Chronicles ■日版 | ■Capcom ■发售日未定



■游戏中沿用了《维罗妮卡 完全版》中史蒂夫的造型，不过这一次似乎显得过于成熟。

发生在1998年的那一串噩梦在此刻重温

E3展上的试玩内容证实了我们之前对于这款游戏的预测。由于是《生化危机 安布雷拉编年史》的后续作品，所以在游戏系统上几乎没有什么变化，新游戏主要通过怀旧的故事情节来吸引系列粉丝的目光。不过，根据展会现场工作人员的介绍可以得知，游戏本身在内容体验上根据前作玩家的反馈做了很多改进。

E3现场提供的试玩版本从原作二代的情节开始，里昂与克莱尔在一场车祸后陷入了丧尸的包围圈中，两人需要合力突围（原作中分明是两人因油罐车爆炸而分开……）。从充满了火焰与丧尸的街道来到武器店，目睹武器店老板被丧尸生吞活剥的一幕，然后从武器店后门出去，穿过小巷、篮球场、公车……总之，你如果玩过二代，那么对这些场景都会有似曾相识的熟悉感，最后来到警局门前，试玩版结束（被工作人员强制结束的）。

从游戏整体感觉来看，作为一款“轨道射击”游戏来说，节奏上还是偏慢，里昂与克莱尔似乎是悠闲地漫步在丧尸的包围圈中，潇洒地干掉不断涌过来的丧尸。本作最大的变化是可以看见另一名角色的行动，但主要都是克莱尔出镜。而比较奇怪的是，如果是双人合作的情况下，也会看到克莱尔在你眼前晃来晃去，而战斗发生的时候又有两个准星在屏幕上，给人的感觉好像有三个人在参与这个游戏一样。不管怎么说，对于“生化迷”来说，本作是一杯不错的“怀旧茶”。

［文：炎骑士］







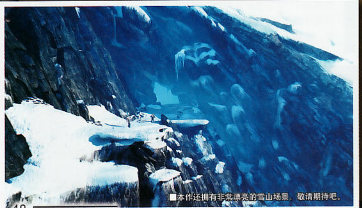
三大联机模式试玩点评

未知海域2 纵横贼道	Naughty Dog	动作冒险
PS3 Uncharted 2：Among Thieves		美版
2009年第四季度	1～3人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 ACE飞行员　美编 忽悠悠

在E3期间，本刊已经获得由SONY提供的《未知海域2》联机测试Demo帐号。这个封闭测试活动从6月3日开始，直到6月28日结束，为期将近一个月的时间。联机模式共分为死亡竞赛（Deathmatch）、夺宝奇兵（Plunder）以及三人协作（Co-op）这三大模式。下面我们就来逐一介绍。

本届E3上，顽皮狗出品的PS3独占大作《未知海域2 纵横贼道》可谓出尽了风头，获得了业界和玩家的一致好评。或许是因为当初没有人会想到《未知海域2》会有如此华丽的顶级画面，或许没有人会想到游戏的战斗居然达到了如此惊人的电影般的互动效果。在E3 SONY发布会上，当顽皮狗总裁伊万·威尔斯（Evan Wells）完成了一段长达6分钟的《未知海域2》的单机演示之后，场下不绝于耳的掌声让威尔斯再也按奈不住内心的喜悦。虽然他故作镇定的说完了一些客套话，不过台下谁都看得出威尔斯此刻的心情一定骄傲到了顶点。这次《未知海域2》演示确实太强大了，这也直接导致发布会最后的压轴大戏《战神III》有些黯然失色。毫不夸张的说，《未知海域2》拥有目前家用游戏机最棒的画面，置身于游戏当中就等于享受一份史无前例的视觉盛宴，光是看就已经值回票价了。本次E3出现的演示关卡仅仅是游戏的开胃菜而已。威尔斯透露当玩家们完成整个游戏之后，会发现自己已经在不知不觉中游历了许多个亚洲国家，从具有亚热带风情的丛林到破败的城市，从茫茫雪原到喜马拉雅山脉，这是一种传奇般的经历。关于E3的精彩视频，请观看本期的Game Halo DVD，而本次报道的重点是向给各位玩家介绍现《未知海域2》的联机测试Demo版详细情况。


■本作还拥有非常漂亮的雪山场景，敬请期待吧。

联机系统

这里所介绍的系统可能并不完善，毕竟这只是个联机测试版，不过只要你熟悉《使命召唤4现代战争》（COD4），那么可以这样说，《未知海域2》在联机模式的基本系统设定上几乎完全照搬《COD4》，在此我们也不得不赞叹《COD4》在联机系统方面所制定所这套规则是多么的具有魅力。

等级

《未知海域2》联机模式具有等级制度，不同的杀敌方式获得的奖金不同，每积累一定奖金就能升到下一级，这样就可以开启一些新的能力和奖金挑战。

能力

如同《COD4》一样，随着等级的提升，玩家可以说是越战越强，附加能力也被开启。目前为止玩家升级后可以选择性的同时携带两种特殊能力，这些能力包括增大盲射的威力，增加射击准确性，增加手雷的携带数量等等。

奖金挑战

游戏中设定了五花八门的挑战项目，完成他们可以获得高额奖金。举例来说：用手雷炸死多个敌人；用枪爆头多少个敌人；从身后偷袭多少个敌人；临死时干掉多少个敌人等等。完成这些挑战项目可以额外增加很多奖金。与《COD4》不同的是，这些挑战项目可以反复的取得。令我印象深刻的一个挑战就是躲在断壁边缘将敌人拽下去摔死可以获得4500点奖金，这下可让人笑开怀了哦。

最佳的理由

如此惊人画面，如此震撼的互动效果，目前《未知海域2》已经坐上了PS3游戏头把交椅的宝座，这等于是所有PS3玩家不容错过的大作。《未知海域2》的精彩已经是不容置疑的事实，现在就看他在联机模式上能够达到怎样的高度了。



■由于能够攀爬，战斗变得更加立体化，敌人可以很阴险。



死亡竞赛 Deathmatch

这是联机游戏中几乎是必备的模式，玩家被分成两派相互厮杀，《未知海域2》支持5对5的形式。一方扮演英雄，一方扮演前来夺宝的佣兵军团。主角德雷克、新女主角克罗伊和前作的俏皮老头苏利文等5人是扮演英雄的一方，而各种头戴面具的佣兵就扮演坏人。造型和派别可以由玩家自己定义，其实我个人更喜欢扮演佣兵一方，因为看起来更酷一些。

在测试版中提供了西藏村庄和广场这两幅对战地图。各种武器被放置在场景各处，给你感觉是遍地都是枪，捡都捡不完。每个玩家允许携带2把武器，如普通手枪、狙击枪、半自动步枪、榴弹发射器等等。由于结合了《未知海域2》特有的攀爬、跳跃以及掩体射击等特殊动作，游戏树立了独树一帜的新感觉。最鲜明就是角色与场景的互动。每张地图提供了很多可以攀爬，跳跃的道路。这让整个游戏的动作成分增加了很多。通过攀爬，玩家往往可以找到一个很有优势的射击点，往往这些需要攀爬的地点都隐藏着好用的武器。当然，在攀爬的过程中，玩家也很容易暴露自己，成为众人射击的活靶子。游戏中还可以对敌人进行暗杀，只要从敌人身后偷袭，就可以做出拧脖子的一击必杀动作。如果近身被敌人发现，那需要两枪托才能揍死一个人。每射杀一名敌人将获得一分，双方在规定时间内，任何一方率先获得50分就算获得胜利。

夺宝奇兵 Plunder

这个模式等于是死亡竞赛的一个变种。在该模式下两帮人争夺地图上的一个宝物。宝物在画面中被箭头标注了一个大概的位置。当宝物无人夺取时，宝物图标呈现出黄金色。如果我方队员拿到了宝物，那么宝物图标就变成了绿色，如果被敌人拿到，那么宝物图标就变成了红色。拿到宝物仅仅是第一步，拿到宝物的玩家负责运送，一只手提着宝物，一只手只能握着一把手枪，并且行动的速度明显变慢。这时肯定会有不少敌人前来夺取宝物，你的队员就担当起了护航的角色。只要将宝物护送到指定地点的宝箱内，那团队就能得一分，而携带宝物的玩家将获得额外的3000点奖金的奖励。在双方势均力敌的情况下，夺取一分还真是不容易，宝物的争夺非常激烈，来来回回要争夺多次。我们在试玩时发现，这个夺宝模式比较考验一个人的人品。有些龌龊的队友玩家，自己看似保护你，其实他是在坐等渔翁之利。等你差不多携带宝物快到指定地点时，他就放弃保护，等敌人射杀你后他才开始进行还击。等双方人都死光了，他轻轻松松拎着宝贝得1分。更有无耻之徒，当你快到指定地点时，他抛出一颗手雷将自己队友炸死，然后自己拎着宝贝净赚3000点奖金，简直是太卑鄙了！希望制作小组在正式版中完善该模式系统，以避免此类现象的发生。


■捡起宝物，不用送到站就能得100点奖金哦。

三人协作模式 Co-op

在这次联机测试中，最打动我的就是这个三人在线协作模式。该模式采用的是3人组队通关的形式，玩家将随机扮演德雷克、克罗伊或者是苏利文，这个模式采用的是单机版中的关卡和流程，但不一定遵循单机模式的剧情，玩起来会很有挑战性。在这个模式中，敌人会不断地从场景中的各个角落涌向玩家的三人小组，一旦被他们包抄那是相当危险，战斗的压力可不小。消灭几波敌人后，往往会出现类似小BOSS这样的重型枪兵，他非常抗打，需要耗费更多的子弹。当一位玩家被击毙后不会立刻死亡，规定时间内只要有队友营救就可以活过来。当然，被爆炸物或者大威力武器伤害可以直接导致死亡。死亡的玩家只能利用观看模式等着其他人通过这个区域才能复活过来。

三人小组在这个模式下的配合是否默契将非常关键，因为在很多情况下要到达某个指定目标地点，该地点用红色圆圈在画面上进行了很明显的标注，少了其中任何一个人的支持都无法继续前进。你必须经常帮助掩护队友攀爬到高处，或是帮助他们推开沉重的障碍物，或者帮助队友打开前方的一堵墙等等。除此之外，三人协作的优势还在于队友之间能够相互支援，比如当你被佣兵偷袭勒住脖子的时候，你的队友就是你惟一的希望。

三人协作可以研究和发挥的空间很大，仅仅是测试版一个短短的关卡都让人觉得非常过瘾，期待这个模式在正式版中有更加动人的表现。


■这就是游戏的协作部分。


■当敌人偷袭的你的队友时，只有你能够救他了。

试玩感受小结

首先强调一下，本小结仅限于《未知海域2》当前的这个联机测试Demo。就目前情况来看，较前作而言，《未知海域2》在射击手感上确实有了一定的提高，瞄准起来比以前容易一些，镜头的晃动不会那样的急促。联机模式提供的2张地图，画面表现尚可。但毕竟是联机地图，比起现已公布的单机模式画面，联机模式画面要削弱不少，场景互动也有所减少。

游戏在射击命中感方面还有待加强，特别是在激烈对抗的情况下，很多时候你射击远处的对手时，你无法准确判断是否打中他。"不是那么的刺激"可以说是我对"死亡竞赛"和"夺宝奇兵"试玩后的总结。在测试版中，由于没有很有效的武器来对付中远距离的敌人，加上玩家体力值都比较高，再加上每个人又能跑又能跳，所以很少有一枪毙命的情况，这样导致游戏的整体节奏被拖慢了一截。或许由于是测试版的关系，升级后每个人所附带的特殊能力并没有起到明显的作用，高等级玩家与低等级玩家并没有形成太大的性能差别。所以这个联机测试初玩几把新鲜感十足，而过段时间就明显有动力不足的感觉。最后的三人协作模式可以说是我个人最满意的一个模式。由于地图采用的是单机流程模式关卡修改版本，所以在画面上得到了很大提升，但是由于是测试版的关系，流程太短了点，还真是不过瘾。

总的来说，《未知海域2》联机测试Demo令人满意，只期待正式版能够将一些不足之处进行改进，并且加入更多刺激的元素，让游戏节奏再提升到一个新高度。

《战神》是地球上最棒的动作游戏之一，而还未降临的《战神III》或许是中国玩家最期待的一款PS3游戏，而本次E3上我们终于看到了《战神III》的首次公开演示片段，并且在展会现场，SONY官方还提供了一段长达20多分钟的试玩。本次“前线狙击”我们不仅仅向各位提供有关游戏的最新情报，而还会奉上多边形的E3《战神III》试玩版全程体验报告。在SONY发表会上，本作导演Stig Asmussen正式对外宣布，游戏发售日已经锁定在了明年3月，芸芸众生的苦苦等待终于有了个期限。3月是恭迎《战神》的季节，奎托斯的复仇三部曲的最终章节也将落下帷幕，话说到这里还真有点舍不得。接下来就关于本次E3《战神III》的精华报道。

文 ACE飞行员 美编 NINA



《战神》系列首发日期
战神 2005年3月22日
战神II 2007年3月13日
战神III 2010年3月预定发售

我们要让他们（玩家）尝到什么叫做真正的成就感！
——Stig Asmussen

战神III		SCE	动作
PS3	God Of War III		美版
	预定2010年3月发售	1人	价格未定
	对应周边未定		

冥王的挑战 哈迪斯正式登场！

宙斯麾下的大将冥王哈迪斯给人不寒而栗的感觉。在《战神II》中哈迪斯就已经登场，并且以浑身长刺，头冒地狱之火的恐怖造型示人。对于任何人来说，哈迪斯都是一个可怕的对手，在那场撼动天地的“Great War”大圣战中，就是哈迪斯利用看家武器勾魂锁链夺取了擎天神阿特拉斯的魂魄，从此阿特拉斯被宙斯打入万劫不复的深渊。相信玩过《战神II》的玩家都不会忘记冥王哈迪斯。

在《战神III》中，与泰坦一族联手的奎托斯将不可避免的要面对这个无比强大的敌人。冥王哈迪斯现已经确定要在《战神III》中与奎托斯来一场你死我活的对决，而哈迪斯的造型将同2代完全一样。



哈迪斯之战情报

制作小组向部分媒体展示了一小段“哈迪斯之战”，这场BOSS战仅前半段演示就耗费了将近20分钟。这是一场非常艰难的战斗，制作小组希望玩家能够体验那种想摔手柄的气急败坏的感觉。“哈迪斯之战”将发生在一个光线昏暗的密闭房间。奎托斯摇晃着雅典娜之刃，一艘恐怖的幽灵船的巨大影子缓缓驶来。突然间灯光亮起，这显然是哈迪斯点燃的鬼火，以证明他对这个地域绝对的统治权。奎托斯与哈迪斯就站在一个不大的环状空间内开始了对决。奎托斯并不孤单，因为整个房间的墙壁上到处都是白色的灵魂，这些都是哈迪斯的战利品。



《战神III》试玩版全程体验报告

文：多边形



如果要评选本次E3最受欢迎的试玩游戏，那绝对是《战神III》，几乎每天一开场，SCE展区的这个试玩区就排得满满当当（惟一可与之匹敌的是任天堂展区的《塞尔达传说 灵魂轨道》试玩区，不过那大多是因为试玩可获得赠品的缘故，最后一天赠品发送完后也没有几个人排队试玩），除了游戏本身非常符合欧美玩家的口味外，这次E3提供了长达20分钟的试玩也是原因之一，几乎每个人都打得不想走了。

游戏的开始画面继承了系列传统，奎爷“犹抱琵琶半遮面”地出现在屏幕上，只是人物建模更加精细，表情也更为细腻。游戏开始，奎爷一脸愤恨地看着天空中驾着马车飞扬的太阳神，这时一队杂兵冲了过来（由此可以看出游戏中同屏出现的杂兵数量比前作有着几何数量的增加，而画面也毫不拖慢），奎爷的新招立刻派上了用场：抓起一名小兵，将他顶在身前去冲撞其他的杂兵，在一定时间内你可以操作奎爷去冲撞尽量多的杂兵，如果这个时候不小心撞到墙壁或者其他什么障碍物，那么奎爷会毫不犹豫地将手中杂兵的头颅拍碎在墙壁上。

打开一扇门后（开门和开箱的按键提示出现在右上角），面对飞在空中的鸟兽，奎爷的另一个新招是跳起抓住鸟兽，并将其作为飞行工具，以飞跃难以跨越的鸿沟，不过注意在这个过程中奎爷可是不断在用手中的雅典娜之刃在刺杀鸟兽，一般三四下之后鸟兽就挂了，要么在这之前就能跳到对岸去，要么立刻在空中抓住另一只鸟兽继续飞行。

穿过洞穴走到城内，视线又开阔了起来，远处燃烧的城楼上，巨大的泰坦巨人正在努力往上爬，而这极具魄力的场景将成为接下来流程中的背景，比起



前两作中类似的场景，这次的泰坦巨人的距离更近，占据屏幕的比例更大，动作也更加丰富。清理完眼前的杂兵后，游戏中的第一个小BOSS：人马兽出现了，不过在这之前，蜂拥而上的杂兵会用泰山压顶的方式一个一个堆叠在奎爷身上，不过这对奎爷来说，只要连点按键即可挣脱（连点按键的提示出现在右下角）。半人马兽的攻击方式主要是冲撞和手中挥舞的类似板斧的武器，不过在奎爷眼里这都不在话下，几番较量之后，奎爷用华丽的QTE将其开肠破肚。

说到QTE，这里可以看出与前作的不同之处，那就是你所需要按的键会根据手柄上键位的安排出现在屏幕的四边，例如三角在上边，方块在左边。看起来好像更容易识别按键，但是我感觉反而比以前更麻烦，因为你玩游戏的时候，主要视线还是在屏幕中间部分，突然要

©2009 Sony Computer Entertainment America Inc.

魔法系统调整

在过去系列中，例如弓箭的使用是直接和魔法槽链接的，就是说使用弓箭就需要消耗魔法槽。许多玩家都愿意将魔法槽留给威力最大的魔法，比如2代中的地震魔法“阿特拉斯的愤怒”，而这时候弓箭的使用率明显降低。在《战神III》中，发射风属性的弓箭变成了火属性，并且弓箭在这里被定义为特殊道具，从此也不再和魔法槽进行链接，而它们将使用独立的计量槽。这个计量槽是可以自动徐徐回复的，奎托斯使用弓箭不同的攻击，就会消耗不同等级的计量槽。例如发射小火弓，只会消耗一点计量槽，而且很快得到回复，而要发射大威力火球就要消耗大半计量槽，回复自然也会慢些。有开发人员透露：我们吸取教训，将使得魔法攻击做出更多的事情，比如奎托斯在使用双手拳套消耗魔法槽之后可以做出瞬间移动动作，同时在攻击时使用魔法可以增大打击范围和威力，总之大家拭目以待吧。


■3代中，奎托斯的刀光将更加绚丽耀眼。

在这里，哈迪斯会使用自己摄魂的绝招，我们可以看见奎托斯灵魂的轮廓被哈迪斯拉出他的身体，玩家需要不断点击L1和R1键来挣扎躲避。哈迪斯在使用摄魂大法的时候，他身体的重要器官会在房间内飘浮，这是他致命的弱点，奎托斯要利用间隙进行攻击。然而想伤害到哈迪斯并不容易，奎托斯要防御哈迪斯的各种攻击，包括他抛出的勾魂锁链，并且要阻止哈迪斯的器官快速回到体内。在这场演示中我们看到场景中的墙壁不断破裂，所以怀疑整场战斗最后这个场景会被完全破坏掉。制作小组并没有完成整个战斗，只是让到场记者们过把眼瘾，而且《战神III》还处在开发阶段，最终“哈迪斯之战”可能会有所调整。



神秘莫测的泰坦要素

可以确定的是，无比巨大的泰坦将成为《战神III》最炫的卖点，他们是游戏的核心内容之一，也可以说是《战神III》征服玩家的杀手锏。在E3关卡出现的火焰泰坦仅仅是其中的一个，其他著名泰坦如宙斯之父克洛诺斯、大地之母盖亚等都会出现在游戏中，并且与奎托斯展开惊人的互动。现在我们还没有看到奎托斯发生在巨大泰坦身上的战斗。导演Asmussen介绍道：你可以想像一边是盖亚正在攀登奥林匹斯山峰，另一边是奎托斯正在她身上清除一切阻挠前进的敌人。整个战斗全部发生在盖亚身上，茂密的树林都拥有它们自己的生命，它们是活的，奎托斯能够和它们说话，奎托斯还扯起嗓子和盖亚交流，当你看到这一情景时肯定会惊呼：天啊！这就是奥林匹斯。

泰坦要素或许是《战神III》最震撼的要素，这也将一种前所未有的体验带给玩家。不过无论记者如何央求，制作小组就是不肯透露更多相关内容，他们希望将这个惊喜一直保留到游戏正式发售。

你注意屏幕四周，有点猝不及防，尤其是用大电视玩的时候更加明显。

搞定人马兽之后，奎爷来到一个装备着巨弩的平台上，泰坦巨人正在被飞行在空中的太阳神“调戏”，于是奎爷决定用巨弩将太阳神射下来。就在奎爷准备之时，背景中的黑影跳了出来，原来是一只长着利爪蛇尾羊角和狮头在胸前的奇美拉兽，这可以说是试玩版中奎爷的第一个严峻考验。奇美拉兽要分三个阶段打，第一阶段主要是蛇尾攻击，QTE之后奎爷斩断了它的蛇尾；第二阶段奇美拉兽会站立起来，主要利用狮头进行吐火攻击，QTE之后奎爷弄瞎了狮头的眼睛（注意这一段QTE有连点按键的部分）；第三阶段主要是利用羊角冲撞攻击，同时空中的太阳神也会时不时地扔几个火球来捣乱，最后的QTE中奎爷生生地拔下羊角，并用它结果了奇美拉兽。注意在战斗中可以用十字键切换奎爷的新武器“双手狮头拳套”，这个武器的性能与PSP版中的那个宙斯铁拳非常类似。



玩家搞定了奇美拉兽之后，奎爷用巨弩射伤了太阳神，这个倒霉的家伙被泰坦巨人一把捏碎在手里，扔在了一处山脚下，奎爷需要亲自过去做一个了断。这一段有一处非常宽阔的鸿沟，需要三到四只鸟兽的“帮助”才能飞过去。走过一段路后，奎爷找到了奄奄一息的太阳神，但是天上突然跳下一队手持盾牌的天兵神将，将太阳神牢牢地保护在中间，而奎爷的雅典娜之刃似乎对这个铁桶阵没有什么效果。而这时一个独眼巨人出现在奎爷面前，也就是我们在前作中常见的那个大家伙，对付他倒是没什么困难，而且在QTE之后，奎爷又有新招：骑乘在独眼巨人身上将其作为活动武器来攻击其他的敌人，例如刚才的铁桶阵在巨人的大锤下简直不堪一击，一定时间后，奎爷抠出了巨人的眼珠，了结了他的性命。

接下来就要跟太阳神算总账了，两段QTE之后，奎爷活活地将他的头颅从他的脖子上拔了下来，当时让我都觉得脖子有点发痒……之后这颗头颅成为奎爷手中的新武器——“无敌手电筒”（暂名，呵呵），用他来照射无路可走的山壁可以发现隐藏的道路，在黑暗的山洞中可以照亮前方的道路，而面对敌人的时候可以让他们暂时失明而产生硬直，奎爷便可趁机展开攻击。

来到一处巨大的铁链前，奎爷要顺着铁链垂下的方向飞上去看个究竟，这一段飞行过程需要奎爷躲避途中的障碍物，先是横在通道中的巨木，之后是冲天而降的火石，最后飞出通道，泰坦巨人正在努力往上爬，奎爷挥舞着雅典娜之刃冲向泰坦巨人……巨大的《战神III》LOGO出现在屏幕上，“感谢试玩，2010年3月再见！”

从整个试玩的情况来看，游戏画面肯定是更加细腻更加注重细节了，例如砍杀敌兵的血会溅在奎爷的身上和武器上，一场大战之后奎爷整个人都被鲜血覆盖了。另外在打斗的动作上也更加丰富，QTE动作也依然是魄力十足。同屏人数大幅度提升已经是显而易见的，而稳定的帧数也让游戏过程更加舒适。惟一的遗憾就是游戏在玩法上的突破并不大，作为一个成功的动作游戏系列，在发展到第三作的时候应该要有一些突破性的变化了，希望在正式版中会有让我们惊喜的地方！


■试玩版中，奎托斯向上飞行的关卡看起来非常酷。

选择的理由

《战神》自从诞生那天起就树立了难以超越的高度。3代的高素质是毋庸置疑的，现在就看这个终结之章能够好到什么程度。全球的PS3玩家都翘首期盼着《战神III》的降临。

最后的守护者



文 九兵卫 美编 木仙

最后的守护者	SCE	动作
PS3	The Last Guardian	美版
	发售日未定 1人	售价未定
	无对应周边	

在上期的游戏光环 DVD 中，我们给大家带来了《ICO》制作小组的新作影像，这部突然公布的作品一时间在玩家中引起了很大的反响。而在本届 E3 的 SCE 发布会上，这款备受关注的新作终于如约揭开了其神秘的面纱，极具艺术天分的个性制作人上田文人将给玩家再次带来一段细腻感人的冒险之旅。



prolog

这是一片位于遥远荒野中的古代遗迹，时间在这里仿佛停止了一样。一名身穿白衣的小男孩正在狭窄的通道中拼命狂奔。通道尽头的黑影中传来巨响，急促的脚步声向男孩逼近。冲出遗迹的小男孩没能及时止住脚步，一个踉跄差点摔下悬崖，此时一股不知名的力量将他叼了上去。回过神来时，小男孩发现在自己身前，一头巨大的神秘生物正用清澈的双眼好奇地盯着自己……

小男孩

小男孩的衣服让很多玩家第一时间联想到《ICO》和《汪达与巨像》，而带有强烈宗教色彩的纹身显然有着特殊的象征意义。在游戏的过程中，小男孩需要在大鹫的协助下躲避敌人并穿越各种障碍。从本作美版的游戏名《最后的守护者（The Last Guardian）》也可以看出，这只大鹫是守护这片遗迹的巨兽，穿着铠甲的士兵则是扰乱这片宁静的不速之客。小男孩的出现打破了这两者关系的平衡，逃生抑或是拯救，选择权掌握在玩家手中。



©Sony Computer Entertainment Inc.

大鹫

游戏中的另一个主角——大鹫，是一头长着鸟类羽毛的奇怪生物，脸型和小狗比较类似，长长的尾巴从远处看则会让人误以为它是一只硕大的老鼠。柔软的身躯和有力的四肢可以让它轻松地进行攀爬和跳跃。同样，从本作日版的游戏名《食人大鹫特里克（人食いの大鷲トリコ）》可以知道这头巨兽是能吃人的。他人眼中凶暴的怪物在小男孩的面前却温顺无比，这样的情景让人感到心中充满了暖意。







依赖与信任

小男孩与大鹫在体型和力量上的强烈对比给玩家很强的冲击。拥有纯洁无暇心灵的小男孩并没有对这个大怪物感到害怕，相反却是出于一种好奇而接近大鹫。长期生活在遗迹深处的大鹫，虽然拥有巨大的力量，但内心却孤独寂寞，小男孩的出现令它感觉不到任何敌意，相反却涌出一种渴望彼此沟通的欲望。虽然语言无法互通，但小男孩和大鹫可以通过眼神和肢体语言进行交流。

游戏的战斗部分目前还没有公开，但无非也将围绕着与“依赖与信任”相对应的“协作与交流”：一方面游戏中玩家需要和大鹫就行协作，这是动作解谜部分的关键；另一方面是玩家需要和大鹫通过沟通来培养信任，包括喂食、抚摸等等，这也是推动游戏发展的关键。









——表现动物的自然与可爱之处

关于巨大的生物

上田文人（以下简称“**上田**”）：这个名叫大鹫的生物，设计的启发来自于《汪达与巨像》，而且由于选择了PS3平台，我也想给大家一个更强烈的主题，拥有巨大力量和体型的生物和弱小的男孩形成的对比便能给人带来这样的冲击感。

大鹫的可爱之处

上田：我小时候饲养过很多动物，虽然现实生活中小猫小狗之类的动物也比较可爱，但放在游戏里巨大化后还是会觉得不自然，于是我们就将很多动物的要素进行了整合。利用次世代的机能，我们可以实现动物的细节动作。特别是大鹫眼睛的闭合以及眼珠的转动，这是玩家与之进行交流与沟通的关键，在技术上我们也进行了很大的挑战。

交流与沟通

上田：正如《ICO》和《汪达与巨像》一样，游戏中玩家操纵的角色很少使用语言进行交流。为了在这一点上做出突破，这次我们在刻画大鹫细微的感情变化方面花了不少力气。玩家可以通过喂食、休息或者相互抚摸等动作来与其进行交流。总之，小男孩在冒险的过程中需要照顾大鹫，时刻与它保持沟通，玩家也可以将其看成是一种育成要素吧。

——将大鹫命名为“特里克（TRICO）”的含义

各种各样的动作要素

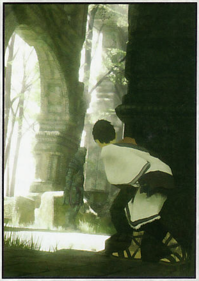
上田：在本作中，玩家会频繁利用到“抓”、“下蹲”、“攀爬”这三个动作，其实这也是从前两作提取出来的经典要素。为了提高游戏的动作性，我们将很多经验进行了与之类似的融合，《ICO》中的AI处理技术、《汪达与巨像》中物理变形和碰撞效果等等，都可以通过PS3完美地展现给玩家。

大鹫特里克

上田：特里克这个名字在日语中有“俘虏”、“被囚禁”的意思，也可以指小鸟或者小猫，因此给大鹫起这样的名字也是非常有寓意的。和之前的作品不同的是，游戏中玩家需要依照大鹫的性格来行动，并不能肆意地指挥它带领我们去任意想去的地方，相互协助时也需要玩家对其进行适当的引导。抚摸和喂食是培养信任最直接的方法，玩家甚至可以拔掉大鹫身上的枪和叉来安抚它。

逼真的环境刻画

上田：从画面上来说，环境的刻画是我们在游戏开发时最关心的一点。例如风的吹动，我们就将其和大鹫身上羽毛的摆动结合到了一起，不同方向竖立的羽毛会分别进行物理计算。正是由于PS3机能的帮助，我们才得以实现这一点，能通过游戏中的环境刻画来营造逼真的气氛以及临场感，这也是我们多年来一直追求的目标。



作品介绍

本作是继获得玩家盛赞的《ICO》及《汪达与巨像》之后，上田文人的制作小组推出的第三部作品。虽然这三部作品的剧情并不相互关联，但它们的世界观以及人物、建筑物的设定风格却一脉相承，堪称SCE第一方作品中不可多得的艺术精品。作为系列登陆PS3平台的处女之作，《最后的守护者》将再次给我们带来感动。如果说《ICO》的关键词是“牵手”与“逃脱”、《汪达与巨像》是以力量悬殊的战斗来表现对命运的抗争，那么本作的主题便是人与动物的依赖与信任。

选择的理由

从E3公布的正式影像中，我们可以看到游戏对环境的细节刻画很到位，大鹫特里克的动作也非常自然，极具灵气的眼神甚至还会让人产生忍不住上前抚摸的冲动，平时就比较喜欢动物的玩家会对其没有任何抵抗力。游戏在剧情上的定位正如它的音乐一样，恢弘却又流露出一丝淡淡的感伤，玩家踏上的将是一段撼动心灵的冒险之旅。虽然游戏的开发度还不得而知，但以前两作的素质来看，本作绝对不会让等待多时的广大玩家失望。



在本次E3发布会中，索尼除了GT5之外还公布了一款面向低年龄层次的赛车游戏，本作的卡通风格画面酷似《小小大星球》，游戏非常适合玩家们在闲暇之余来打发时间，结合风趣的人物造型、与其他玩家的分享要素、游戏的新创意等等都突出了这款游戏的无穷魅力，本作将支持1～12人的网络对战，游戏的趣味性大幅增加，各类可爱风格的人物造型，多个款式的迷你车、多条精心设计的赛道都能让玩家沉浸许久。游戏将与2010年上市，相比传统的赛车游戏外，本作还加入了许多新鲜的创意，相信这款赛车游戏能够在低年龄层次段中获得一定的人气．

文 阳光成员 KarinP　美编 忽悠悠



小小大赛车（暂名）	SCEA		竞速
PS3	ModNation Racers		美版
	预定2010年	1～12人	售价未定
	对应周边未定		

在游戏中尽情地展现自我吧！





游戏提供了很多各式各样的造型，玩家们有充分的选择空间，还可以为自己选择的角色搭配衣服等等，在日后更能通过PSN下载新的商品，打造一个只属于你的角色。爱车方面也有多达几十款可供使用，同样玩家们也可以为自己中意的迷你车打上自己喜欢的LOGO，在游戏中让你和你的爱车抢尽风头。



■设定游戏的光暗效果非常有趣。

创意无限，等你来发掘！

本作和《小小大星球》一样，可以让玩家自由创建赛道，而且能够创建赛道的精细程度让我们赞叹，从最基本的铺设赛道开始，设计程序还能对赛道的样式、颜色、地面状况做细节上的调整。设计时还能改变赛道周围的环境，比如房子、树、湖泊等等，能够调整的东西非常多。最令人赞叹的是还能设置游戏里的时间，通过调节游戏中小太阳的亮度来达到你想要的效果，在演示过程中真是让人觉得妙不可言，相信要设计一款能耐人回味的赛道势必要花上一定的时间。

充满了欢乐与融洽气氛



■导弹通常是在你超车前最好用的武器。

除了游戏中的单机故事模式外，本作吸引人的地方还是与他人一起玩，游戏带给玩家的感觉是充满欢乐而又不乏竞争感，开着迷你车在游戏里飞驰，你可以慢慢欣赏到场景中许多迷人的景色。在竞赛模式中还可以使用道具（例如导弹）击飞对手，你甚至还能特意撞飞对手，12人同时游戏时让你乐在其中，迷你车在赛道腾空和漂移时角色还会做出许多搞怪的动作。



■漂移还能增加氮气槽，这点很像国产游戏“跑跑卡丁车”

与玩家同乐，分享你的创意



■你的创意是否能对他人的胃口呢？自己检查一遍吧

和《小小大星球》一样，本作也有类似“社区”的概念，玩家不仅可以把新设计的赛道上传到服务器与他人分享，也可以下载他人的创意赛道，并且还能对你中意的赛道提出意见等等。这样的“社区”环境不仅方便玩家之间的创意交流，也可以让有新意的点子迅速传播开来。

选择的理由　作为一款面向大众的休闲游戏，本作有着诸多搞笑风趣的地方，是一款在闲暇之余能让你轻松上手而又富有乐趣的游戏。线上互相合作欢乐融融，让你在游戏中充分展现自己，展现自己的创新与独特。

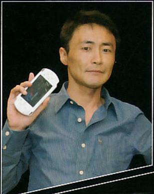
文 雷电 美编 木仙



GT赛车 PSP（暂名）	SCE/Polyphony Digital	竞速
PSP Gran Turismo PSP		美版
预订2009年10月1日发售	1～4人	售价未定
对应周边未定		

最初计划于 2004 年 12 月 12 日与 PSP 首发同行的《GT 赛车 4》PSP 版终于如凤凰涅槃一样在玩家眼前奇迹般重生，山内一典带领的 Polyphony Digital 终于在四年多的漫长时间之后履行了自己的诺言，而游戏名则去掉了“4”，暂定为《GT 赛车 PSP》。游戏将最大限度地利用 PSP 的机能，为玩家提供最强大的掌上模拟驾驶赛车游戏的终极体验。本作将于 10 月 1 日登陆北美市场，与 PSPgo 同步发售，届时会有同捆版供玩家选择，当然对应其他型号 PSP 的 UMD 版自然也会同时上市。日本的发售时间拖后一星期，为 10 月 8 日。

▼《GT 赛车 5》长时间没有消息而备受争议的山内一典终于在近年 E3 的展台上扬眉吐气了一把。



▼最初公布的《GT 赛车 4》PSP 版，现在已经成为了过去未完成时，我们迎来的是全新的《GT》。





▶全新的《GT 赛车 PSP》将伴随 PSPgo 一起与玩家见面。

震惊的画面效果

“《GT 赛车》系列”的画面效果毋庸置疑，PSP 虽然在图形技术上与家用机相比没有任何优势，但是因为其屏幕小，利用美工修饰，从而达到了非常棒的实际游戏画面效果，静态图片也许仍旧无法体现游戏的真实表现，当你的机车在赛道上奔驰时，掌机屏幕上以每秒 60 帧表现出的赛道环境绝对会让你心满意足。





▶近距离回放，虽然车辆仍旧有很明显的锯齿，但是建模精细度值得称赞。

变化的界面



▶主视角，系列最适合驾驶的视角，速度感和操作感将更直接。

从试玩版看，本作没有加入时下流行的车内视角，但是鉴于掌机诸方面特性，还是可以理解的（即使做出，效果也不会很理想）。不管是主视角还是车尾视角，仪表盘、时速等等车辆及时的数据界面统统显示在屏幕下方。主视角时将档位直接显示在黑框上方，这样更方便手动档的玩家。（个人仍旧希望正式版可选择转速表盘等实物状界面。）



▶车尾视角，将会比较适合需要大量飘移和容易打滑的赛道，对于竞速赛道，因为观察距离问题会让玩家不容易掌握精确的转向时机。

©2009 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves

丰富的内容



游戏拥有 35 条赛道，包括世界著名竞速赛道、城市赛道和各种环境赛道，正反向加上赛道的切割，拥有超过 60 种变化的实际可跑赛道，《GT 赛车》系列的一些漂亮的经典环境会出现在你的 PSP 上。

超过 800 辆的可用车辆，加上不同种类的喷漆和涂装拥有超过 4500 种变化，都是世界顶级车型，包括法拉利、兰博基尼、宝马、奔驰、尼桑、丰田等等几乎全部的知名品牌，车辆通过精确建模，耐心调整性能，让你感受到最真实的爱车。

对于 800 辆车这个庞大的集合，很多人也许会有这样一个问题：“菲亚特 500、尼桑 Cube 这样的小型车在一款竞速游戏中根本没有用武之地，那么它们存在的意义是什么呢？”首先，游戏中存在很多赛事，有专门限定了排气量、车长、车重等等车辆特性的赛事让这些非赛车参赛；其次，如果你仔细观察游戏的车辆列表，其中每一个选择都是深思熟虑的，都有各自的意义，速度快、有趣亦或经典，对于不同的车，当你实际开上去，都有完全不同的体验，这也是“真实驾驶模拟（The Real Driving Simulator）”的意义所在。



▲游戏将拥有丰富的模式供玩家选择。

游戏拥有丰富的游戏模式，赛车生涯模式自然是重头，你将白手起家，通过一场场的比赛赚取游戏中的货币，购买世界顶级跑车，通过完成 100 种以上的挑战赢取新车，收集全部赛车成了最终极的目标，在生涯模式中完成比赛还可以在街机模式中开启新赛道。



◀不同的名词会得到不同的奖励。



▶赛道选择，试玩版中可以自由设定正反向和辅助线的开关。

与朋友分享！与PS3联动！



这是系列第一次为玩家提供车辆分享和交换的作品，鉴于 PSP 方便的局域网联机功能，你可以和朋友交换车辆，不过目前与朋友交换车辆的具体方法还不明了，是直接交换车辆、以游戏中的货币交易还是直接共享得到朋友已经开启的车辆暂不得知。但是可以肯定的是，有一些特殊的车辆必须通过交换才可以获得。

联机功能自然也不可少，山内在采访中说：“通过交换和联机，可以让大家在一起玩游戏的时间变长，最好的榜样自然是《怪物猎人携带版》，我们准备了资料详尽的 800 辆车，可以让喜欢车的朋友坐在一起，玩玩游戏，讨论讨论喜欢的赛车话题。”

根据山内一典现在的意思，本作将不会提供下载内容，因为游戏本身的赛道和车辆就已经足够多了，从游戏本体中玩家就能获得足够多的乐趣。而 PS3 版《GT 赛车 5》的下载项目会比较丰富，两个版本间的联动也是值得所有玩家期待的！你取得的车，那就是属于你的了，你可以在 PSP 和 PS3 上同时拥有他们。

最佳的理由

《GT 赛车 PSP》是本次 E3 展中最让人震惊的消息之一，当人们已经渐渐将之遗忘的时候，它再次回到我们面前，并且带着如此惊艳的效果，对于所有 FANS，随时随地的“跑车浪漫旅”成了一个马上就要实现的梦想。和 PS3 版《GT5》的联动也将成为本作的一大卖点，在《GT5》上想比其他人早起步就先玩 PSP 版吧，到时候一上来就会得到数款心仪的靓车！虽然 PSP 版的操作肯定会比家用机版稍弱，但是山内坦言本作专门针对 PSP 的按键制作，并特别推荐玩家使用方向键（而不是滑杆）操作，我们有足够多的理由相信本作将成为 PSP 上最强游戏之一！

多哥试玩感想



对于这样一个全球玩家翘首以盼了近五年的大家都已经几乎绝望到不再奢望会玩到的 PSP 版《GT 赛车》，竟然真的能够出现在 2009 年 E3 会展现场并且还非常大方地提供了实机试玩，你或许会后悔头两年骂山内一典不干事只拿钱是有点过分了。这不是一个简单的试玩版，这是一个包含了 100 辆可选择的赛车和 14 条不重复赛道的几乎可称为完全版的游戏，就算这样直接拿出来叫作《GT 赛车 PSP 序章版》发售也绝对不会让人觉得有任何不妥的地方。你甚至会觉得即将在 10 月 1 日发售的包含了 800 辆赛车和 35 条赛道（包括反向赛道等变化在内可达到 60 条）的正式版一定会让你感动得泪流满面。





游戏画面非常非常非常出色，绝对就如你预想的那样，堪与 PS2 的《GT 赛车 4》相比肩，虽然实际效果肯定不会达到前者百分之百的程度，但是由于 PSP 屏幕偏小的“先天优势”，本作的画面绝对可以说是惊为天人了，赛车的车身建模和贴图相当精细，赛道的环境处理也非常真实到位，没有任何感觉有缩水的地方。虽然在实际的游戏过程中，还是能看出 PSP 对处理实时光影有些吃力，很多地方例如赛车穿过阴影的效果被巧妙的模拟贴图的方式给掩盖过去了，但这绝对无伤大雅，每秒 60 帧的稳定画面可以让你舒舒服服地在掌上体验模拟驾驶的乐趣。

说到操作，倒是提到了本作一个最大的软肋，那就是由于 PSP 的按键是没有任何模拟压感的，所以例如踩油门刹车或者转向等操作，就只能任由 PSP 按键“一按到底”而无法通过相应的力度来进行精确控制了。但是在实际游戏体验中，我个人觉得这并非致命的问题，你可以采用连点或者控制按键时间的方式来达到模拟压感的效果，这一点只要稍微上手尝试一下就能习惯，绝对不会影响游戏的乐趣。而赛道的辅助线也可以帮助你知道什么时候该踩油门什么时候该踩刹车，不过相信老鸟们是对此不屑一顾吧。

这个内容丰富的试玩版让我们相信本作已经基本开发完毕，就等 10 月 1 日与 PSPgo 一起登台亮相了。这是一个让你对 PSP 无可挑剔的游戏，也可以说是掌上游戏难以跨越的旗舰级作品。

文 雷电 美编 NINA

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER



A Nation without a Military 一个没有军队的国家 × An Army without a Government! 一支没有政府的军队

本作由小岛秀夫亲自监督，是系列的正统续作，将为玩家讲述世外天堂的建立过程。故事发生于1974年，及PS2版《潜龙谍影3 食蛇者》的10年后，PSP版《潜龙谍影 掌上行动》的4年后，故事背景设定于哥斯达黎加，传奇战士大首领（Big Boss）再次成为游戏的核心人物。

注：本作由上期的《潜龙谍影 和平漫步者》改为本刊正式译名《潜龙谍影 和平行者》。

PSP	潜龙谍影 和平行者	Konami	动作
	Metal Gear Solid: Peace Walker		美版
	预定2010年发售	1～4人	售价未定
	对应周边未定		

大首领的传奇



▲这张脸虽然有了些许变化，但他就是我们熟悉的大首领！

大首领，本名约翰，参加过世界各地的无数战役，曾经是祖国的忠诚战士，六十年代在前苏联的"食蛇者"行动中在特殊的情况下痛杀恩师引领者（The Boss），这让他对"什么才是真正的爱国者"这个问题进行了更深刻的思考，之后他的行动都是在探索"爱国者"的道路，在《MGS4》中我们已经一睹其艰辛的旅程。这个拥有Metal Gear，曾经向整个世界宣战的男人，其背后的真相将在PSP最新作中展现在所有玩家面前。

系列传奇故事中缺失的关键一环！

The legendary "missing link" in the Metal Gear Saga!

动乱局势中的和平行者







◀▲1974年，哥斯达黎加，地点在加勒比海附近，有很多沙滩、丛林的场景。

随着古巴导弹危机的爆发，拉丁美洲成为平衡东西方势力的关键区域。游戏的预告片以核弹爆炸开始，在大战的冲击中，美国和苏联的经济已经到达崩溃的边缘，哥斯达黎加却神奇地保持着其和平和中立的地位。1974年，大首领在南美洲的哥伦比亚组建了一支名为"无界之师（Soldier without Borders）"的军队。而在"无师之国（Nation without Military）"哥斯达黎加境内的很多地区都发现一股神秘的活跃军事力量，他们的行踪非常可疑，并且从加勒比海调度着大量武器。一个来自哥斯达黎加的人探访了大首领，无界之师将为了保持这个没有军事力量的国家的和平而展开全面行动。他们就是"世外天堂（Outer Heaven）"的创建者。

不知名的神秘军事力量





▲似乎是大首领一方的战士正在训练。





◀▲暗杀敌人当然是"斯内克"的长项！

火力支援自然不可缺少



孤独的潜入？战术合作！



▼这次要面对的Metal Gear似乎具有飞行能力，像一只巨大的昆虫。



▲穿着不同衣服的四个人，但是一眼就能看出都是"斯内克"！

在E3展会上，小岛并没有公布太多的细节，但是他表示本作将应用到PSP的各种元素，而四人联机合作模式也将会是本作的重头戏，我们在视频中看到四个大首领同时出现在场景中，另外在结束时小岛式的恶搞中两个大首领挤入了一个纸箱子中，被敌人发现后灰溜溜地溜走了。

【选择的理由】



这次掌机PSP版《MGS》新作将不会和之前的一些作品一样只是打着小岛的幌子的作品，本作是真真正正由小岛亲自主刀开发的系列正统作品，虽然标题不是《MGS5》，但是小岛是抱着制作《5》的态度来制作《MGS 和平行者》的，并且《MGS4》制作小组的很多成员都参与到了PSP版的开发中。加上时下流行且正适合PSP的"四人合作"模式，我们有理由相信本作将延续《MGS》本篇的精华，并且能带给我们足够多的惊喜，当然，其中会包括大首领背后的动人故事！

©2009 Konami Digital Entertainment All Right Reserved.

索尼阵营 E3 09
出展作品短波

从本次 E3 可以看出，索尼在第一方以及独占游戏方面做了不少的努力，除了在发表会上重点宣传的几部作品，PSP 上也是大作频发，像《机车风暴》的 PSP 版就提供了现场试玩，而 PSP 的《灵魂能力》又传出奎爷加盟的利好消息，至于《瑞奇与叮当》新作很可能是又一款神机的中文佳作，这些作品都值得 PS 系玩家重点关注。

机车风暴 极地先锋

PSP 竞速 ■MotorStorm Arctic Edge ■美版 ■SCE ■预定 2009 年第四季度发售



掌上风暴！极地狂飙！先锋试玩报告

当初听到这款作品即将发售 PSP 版的时候就已经非常吃惊，而这么快就能玩到实际游戏更加让人惊叹。诞生于次世代平台的前两作以强调飞溅的泥浆与复杂多变的赛道而成为竞速游戏中的“摇滚之王”，而 PSP 有限的机能是否能将本作的精髓表现出来呢？

从 E3 提供的试玩版来看，本作将主要的场景放在了白雪皑皑的极地之中，估计是从两个方面来考虑：第一、下雪的气候比较好实现，没有太多的光影变化，若是下雨则要考虑地面的积水，若是晴天又要考虑阳光的照射；第二、被白雪覆盖的赛道不会有太复杂的地形，不会加重主机的运算负担，其他类型的越野赛道虽说也有，但也不必在背景方面大费周章。试玩版中提供了 3 条赛道和 6 台车辆可供选择，据说最终版本中会包括 12 条赛道和 24 台车辆。3 条赛道的场景差不多，都是在雪地中驾驶，而可选择的车辆中除了系列中原有的越野车、摩托车等之外，还新增了雪地车这个全新的类型，想必也是为了对应新的赛道而设计的。

从游戏手感来看，无论是加速、转弯还是氮气加速，都基本保留了系列的水准，老玩家可以立刻上手，新玩家也不会觉得有什么困难。由于是雪地竞速的原因，场地中可供氮气冷却的部分多了许多，在部分赛道中就算保持绝大部分时间的氮气加速也并非是不可能的。而最难能可贵的是，游戏在保持了 10 人以上同场竞技的同时，还能保证稳定的帧数，确保了游戏画面的流畅，不会让玩家的爽快感打一丁点折扣。而游戏依然保留了在二代中的“拍照模式”，这样在游戏中的任何一个精彩场面都不会错过了。



■新加入的雪地车刚好配合冰雪赛道。



■大中小多种类型的机车同场竞技。

从整体试玩的感受来看，游戏的开发度已经非常高，各方面表现都趋近完美，相信不久之后我们就能在掌上掀起激烈的“机车风暴”！

［文：多边形］

瑞奇与叮当 未来时空裂缝

PS3 平台动作 ■Ratchet & Clank Future: A Crack in Time ■美版 ■SCE ■预定 2009 年秋季发售

［文：胜负师］



■这一次瑞奇又会使用什么新奇的武器呢？

随着开发进度的推进，《瑞奇与叮当》新作陆续放出了不少新信息。由于其剧情紧接前作，而在下载发行的外传《瑞奇与叮当 战利品大冒险》中，被神秘的佐尼族带走的小机器人叮当依然没有下落，因此至少在游戏的前期，瑞奇只能孤军奋战。因为没有叮当的辅助，为补上相应的功能（比如滑翔、潜水等等），瑞奇只能制作一些小装置来代替，这也让瑞奇的造型与前作相比有较大的不同。而叮当方面，也会有属于它的独立关卡，其中指挥和策略成分会比较多。相信这对亲密的战友最终会再度重逢，两人合体之后玩法上也会有相应的改变。

从目前的画面来看，游戏的完成度已经非常高了，而且对原有引擎的进一步完善和改良让画面效果再度提升，部分场景的效果直逼 3D 动画电影的级别。喜欢科幻卡通风格，又对游戏的火爆程度有一定要求的玩家，可以多留意一下这款新作的新情报。

鉴于前作发行过中英文合版，因此本作推出中文版的可能性非常大，这对于国内玩家来说更具吸引力。



瑞奇与叮当上演单打独斗大冒险

灵魂能力 毁灭宿命

［文：纱迦］

PSP 格斗 ■SoulCalibur: Broken Destiny ■美版 ■NBGI ■预定 2009 年第三季度发售



“《灵魂能力》系列”历来有邀请其他作品角色乱入的光荣传统，一年前的 4 代连《星球大战》里的黑武士都能请来。这回 PSP 版的嘉宾则是 SONY 的当红巨星——来自《战神》的奎托斯！

战神乱入

早在 4 代的时候就有谣言说奎托斯会乱入，这回谣言变成了现实。本作中的奎托斯依然拿着他的招牌武器混沌之刃，从视频上来看保留了原作中的不少经典动作。由于游戏类型的关系，本作中的奎托斯建模甚至比《战神 奥林匹斯之链》里还要精细。不过“《灵魂能力》系列”里已经存在着一位战神阿瑞斯（阿斯塔罗斯的前主人）了，而这位老兄在《战神》1 代里就被奎托斯给干掉了，不知游戏中会如何处理这个问题。



▶除了混沌之链，奎爷还能使用奥林匹斯之剑。

自创角色

在 4 代中大受好评的自创角色系统，在本作中也依然会保留，而且还要有所进化！本作的自创角色系统基本上和 4 代类似，只是会增加更多的服饰配件。此外自创角色会加入级别的设定，似乎是和游戏新增的模式有关。感觉可能和 3 代的流派系统比较接近。



现代战争2	Activision Blizzard		主视角射击
多机种	Modern Warfare 2		美版
	2009年11月10日发售	1～2人	售价未定
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

E3 2009 头号焦点巨作

文 星夜 美编 anubis

《现代战争 2》不出所料的成为 E3 2009 的头号热门大作，可惜在 Activision 的展台该作并未提供试玩，不过每隔几个小时播放一次的预告片还是让不少观众驻足欣赏。只有受到 Activision 的邀请进入一个小房间后，才能看到由 IW 的 Jason West 和 Vince Zampella 亲自进行的操作演示，体验这款年度游戏的非凡魅力。


■通过心跳感应器判断敌人的位置。


■特殊时刻会进入慢动作状态，增强演出效果。

E3 实际操作演示探秘

IW 向记者内部演示的《现代战争 2》是之前微软发布会中演示关卡的完整版，也就是本刊上期“前线狙击”中介绍的雪山关卡，这个关卡的名字叫“Cliffhanger”（攀崖者）。游戏主角的名字确认为 Gary Sanderson，外号“Roach”（蟑螂），隶属于 141 特遣部队。这个组织被 Zampella 戏称为“国际坏蛋联盟”，由美国中情局、三角洲部队、英国空军特别部队等组织联合建立。身为 Roach 上司的 MacTavish 正是前作主角“Soap”，他在本作中扮演的角色与前作的 Price 上尉相同，如今我们终于可以看到他的相貌、听到他的声音了。

这个关卡是在哈萨克斯坦的一个山脉中，恐怖分子将其机场设置在冰雪覆盖的山坳中。Roach 与 MacTavish 从崖壁向上攀爬，在此过程中分别用 LT 和 RT 键控制左右手的登山镐。在攀爬的过程中随时可能出现意外情况，例如一架战斗机从头顶上飞过，震天动地的轰鸣声引发了一场小雪崩，巨大的雪堆和冰柱纷纷落下，Roach 不小心失足，还好被 MacTavish 及时抓住。出现这类意外情况时，会以慢镜头处理，当你踢开某扇门或者引发一场爆炸时，都会出现类似的画面效果。几秒钟的慢镜头结束后，游戏会恢复正常速度。

终于抵达山顶，Roach 与 MacTavish 在雪地中跋涉。这时你会发现本作全新的界面特点：搭载在武器上的“心跳感应器”取代了以往画面下方的雷达地图，通过该装置可以侦测敌人的位置。前方 30 多米处有两个正在巡逻的士兵，暴风雪模糊了视线，MacTavish 说：“你负责左边那个，我搞定右边那个！”接着等待一小会，当上空有战斗机飞过，在其轰鸣声的掩盖下开枪射杀了两个士兵，他们鲜血四溅，染红了身旁的白雪。

©2009 Activision Publishing, Inc. Activision and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

雪山追击 谁与争锋

在山顶关卡中，如果不愿惊动敌人使得任务的难度加大，你可以选择以战术谍报游戏般的潜入作战方式，避免与敌人的正面冲突。完成任务从敌军基地撤退时，可以看到本作的新技术特性：强大的数据流处理技术。

MacTavish将乘坐雪地车的敌人干掉，Roach坐上雪地车，从陡峭的山坡上高速向下行驶。在行驶的过程中要注意躲避前方的树木，同时会出现很多追击而来的雪地车，敌人出动了直升机在后方上空用机关枪扫射。在驾驶的过程中可以一手操作方向，另一只手朝周围的敌人射击。这段雪地高速追击动作场面让人想起《007 谁与争锋》中相似的一幕。这展示了本作采用的全新高速数据流处理技术，高度细腻逼真的场景在画面中高速闪过，画质丝毫没有降低，这在过去是难以想像的。这段追逐场面的最后是Roach驾驶的雪地车飞跃悬崖，顺利开到一个小镇附近。接着无线电里传出营救组的声音，前方出现了运输直升机……

最佳的理由

有一些游戏，你只要看到它的名字，知道它的开发团队，就知道它必然将成为“神作”。《现代战争2》就是这么一款游戏。从第一段朦胧不清的萤绿色预告片开始，我们就在为这款很可能成为年度最畅销游戏的作品而热血沸腾。Infinity Ward正在成为地球上最伟大的FPS游戏开发商，他们将最逼真细腻的游戏画面与最专业、火爆的游戏性融合在一起，从进入游戏的那一刻，你就会感受到一种千万级巨作与生俱来的气质。对于这种级别的大作，我们其实没有必要为它列举“得奖理由”，因为你不需要借助这区区几百个文字猜想它好不好玩，你要做的是耐心等待它的发售，然后享受今年最精彩的战斗。



■在高速行驶中，不仅场景逼真依旧，而且还可以看到很多小细节，例如袖子迎风抖动，树木倒下时雪花从树枝上抖落……



细节制胜

全新的数据流技术让《现代战争2》拥有更大的关卡，而为了带给玩家更真实的游戏感受，本作的细节也更为丰富。更真实的光线是玩家首先会注意到的地方，阳光在挡风玻璃甚至武器镜头上的反射有非常惊人的效果。如果将画面拉近，你甚至可以看到武器镜头上的指纹！

细节决定成败。在《现代战争2》中，你将会被各种细节淹没。例如在里约热内卢棚户区关卡，细节无处不在。从铁皮房锈迹斑斑的屋顶，到晒衣绳上挂满的衣服；从穿透帐篷破洞的光线中飞舞的尘埃，到街头角落里在风中抖动的旧报纸，IW将一个活生生的世界搬到了玩家面前。

与时间赛跑

在《现代战争2》中存在一种“挑战”模式。只要在单人模式中完成了一个关卡，就可以立刻获得一个新“挑战”。这种模式与《战争机器2》中的Horde模式相似，玩家要剿灭成群的敌人。该模式主要考验玩家的杀敌速度，杀光敌人所用的时间越短排名越高。该模式可以通过分屏的方式二人玩，不过应该也可以在线二人协作。Bowling与Zampella表示这个游戏模式难度很高，因为连他们自己也打不过……


■杂乱的里约热内卢关卡真实说明了本作对细节的重视。

TIPS

《现代战争2》目前单人和多人模式的关卡都还没有做完，因此还无法确定游戏流程长度，IW也隐藏了很多惊喜留待未来几个月陆续公布。在E3期间，IW的各种演示和访谈里还无意间透露了本作的其他一些细节。

●子弹与手榴弹的物理效果会更加真实。子弹命中硬物时会弹射，而手榴弹会从斜坡上滚落。

●你可以一只手用枪，另一只手用刀。刀在本作中将会有更高的实战应用价值。

●在内部演示中出现了某个关卡的片段，名字叫“国际电脑空间实验室”，这是否意味着本作会出现虚拟网络世界？

●防爆盾将会成为多人模式中的一个perk，可以由两个玩家手持两个防爆盾，然后第三个玩家躲在其后朝敌人射击，用这种移动掩体的方式不断向前推进。



文 胜负师 美编 NINA



猎天使魔女	SEGA/Platinum Games		动作
多机种	BAYONETTA		美版
	预定2009年冬季	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

一段新的宣传片，三五分钟的试玩 DEMO，十来张新图，还有制作人的现身说法，光凭这些，《猎天使魔女》显然没有 E3 三大发表会上的重点展出游戏那样风光，但在 SEGA 的展台，《猎天使魔女》还是占据了很大的一块试玩区域。由于《鬼泣》、《红侠乔伊》、《大神》在欧美评价甚高，所以欧美媒体记者们都竞相尝试这款神谷英树的新作，知名游戏媒体 1UP 更是慧眼识英雄，将“E3 最佳动作游戏”的称号颁给了《猎天使魔女》，要知道候选名单里可有《战神III》、《忍龙 Σ2》这样的 ACT 名门的呀！

游戏简介

在四叶草工作室解散之后，三上真司、稻叶敦志、神谷英树这三位知名制作人离开了 Capcom，成立了独立制作公司“白金游戏”，而发行则交给了世嘉。本作是重生之后的四叶草最具分量的一款作品，有着较高的媒体曝光率。因为由《鬼泣》缔造者神谷英树担当制作人，因此游戏给人的第一感觉就是“女版鬼泣”，但同时，张扬的魔女、夸张的动作、华丽无比的战斗，以及猎杀天使的颠覆性世界观，都将鬼才神谷的个人风格展露无遗，他那一句“动作游戏在《鬼泣》之后没有进步！”的狂语豪言也让自己的新作品没有了退路，玩家与评论界都对“《猎天使魔女》能让动作游戏进化到何种程度”充满了好奇。

制作人系统大揭秘

E3 期间，神谷英树在接受媒体采访的过程中透露了与《猎天使魔女》系统有关的多条关键信息，原先对于系统的一些猜测也一下子有了答案，以下就是由神谷公开的系统内容摘要，大家不妨一起来分析分析。





■蓓优妮塔所召唤的巨大手脚攻击来自于魔人“蝴蝶夫人”，仅从高跟鞋也能判断她是一个女性魔人。

有些武器可选择装备在手上或是脚上，同样的武器装备位置不同，攻击方式也会不同。

分析：除了之前介绍过的手枪、霰弹枪、日本刀和鞭子，新的宣传片中还出现了小型的飞弹发射器，装备在手上时还可以当双拐来打击敌人。官方网战中的武器介绍部分，已经可以让玩家自由设定武器的位置，不同的组合招式性能的变化非常明显，不过日本刀和鞭子是不能装在脚上的，这倒也符合情理。

可预先组合两套装备，在战斗中可以即时切换，比如连击过程中。

分析：即时切换武器的设定的确很像《鬼泣》系列，但感觉原理上会有些不同，其变数主要在于手脚装备武器有众多的排列组合，如果两套装备之间还可以交叉切换的话，那相当于有四种选择。即便只能两两切换，目前的连击华丽度已经相当惊人了，玩家的自由组合与创造会增加更多的可能性。

©SEGA

游戏中会有比 EASY 难度更简单的 VERY EASY 难度，这个难度连我妈妈都能通关。

分析：这是被很多网友热议的一句话。因为早前神谷在他的博客中给玩家打了预防针，称本作有着变态的难度，他不希望玩家以为这是一款暖心的游戏，买回家却发现怎么这么难而后悔。而这次对超低难度的确认显然是想在轻度玩家面前表个态，不想因为难度问题吓跑潜在客户。同时，这句话也可能是个噱头，因为谁能保证神谷的妈妈不是游戏达人，就算不是达人，其程度应该也远高于一般的家庭主妇。总之难度问题，经历过 DMD 洗礼的 ACT 玩家不必太过在意。



■天使光鲜的外表下藏匿着腐朽的身体，奇特的世界观与大魄力的 BOSS 战一样令人期待。

过关后会根据连击得分、过关时间等项目给出评价，根据评价可获得奖牌，高评价不仅能解开成就或奖杯，还能取得新武器。

分析：对于成就饭或奖杯迷来说，这应该不会是一款轻松的游戏，一个全关卡全金牌评价就够折腾了。而根据评价高低获得新武器的设定动力是够了，大不了在低难度取得高评价相关的新武器，之后在高难度使用。当然，前提是不同难度之间的武器和能力继承，不过这是《鬼泣》时代的做法，神谷会不会这样做还真的很难说。

如果能够正好躲避敌人的攻击，画面中除主角外所有的东西都会变慢。

分析：这是游戏中极具特色的一个系统，官方名字叫“魔女时间”(WITCH TIME)，发动条件是完美回避敌人的攻击，类似于一闪或完美防御，只是效果是敌人的动作变慢，持续时间约 4 秒钟，利用这段时间可以痛扁敌人。如果能够熟练掌握闪避时机，相信可以完全掌握战局，不过就判定来说可能会比较严格。

在读盘画面时可以练习连续技。

分析：这对于广大玩家来说并不能算是一个好消息，因为“可以用来练习连续技的读盘时间”那得有多长啊？是 20 秒还是 30 秒？现在 PS3 和 X360 都支持硬盘安装部分数据，这么长的读盘时间肯定是不理想的。但同时，从试玩过程来看，游戏过程是基本无缝的，也就是说长时间的读盘很可能只会出现在关卡的开始阶段。如果能够保证整个关卡的流畅性，不会出现频繁的读盘，那么还是可以接受的。



■对手部与脚部的不同装备进行有机组合，这将是战斗中的一大乐趣。

通关时间需要 12 小时左右，但本篇爆机后游戏才算真正开始，比如为了高评价练习连续技，组合新武器追求更华丽的战斗等等。

分析：12 小时的流程长度对于一款动作游戏来说应该是足够了，关键在于关卡设计能不能让 12 小时的游戏体验有足够的高潮来支撑，比起单纯的流程长度，这才是玩家更关心的。至于“通关后游戏才刚刚开始”的说法有点儿俗套，不过从 VERY EASY 来看，游戏应该至少有 5 级难度设定，如果通关后再开始一两个挑战模式，那耐玩度是绝对有保障的。

选择的理由

毫无疑问，《猎天使魔女》是“白金游戏”的作品中最具白金潜质的作品，原因很简单，《鬼泣 4》有 200 万玩家群，如果能接收一半的目标用户，便能创造百万销量。同时，从 E3 展出的结果来看也已经超出了预期，欧美媒体的正面反应以及对神谷风格的推崇起到了良好的宣传效果，让更多人了解了《猎》的魅力，疯狂，华丽，个性张扬。在游戏的特色特点有了具体的展现之后，传承《鬼泣》、区别《鬼泣》、超越《鬼泣》、成为新世代动作游戏的标杆，这些在很多玩家眼中也都不再是一纸空谈。不必在人设风格上过多纠缠了，画面一动起来，比截图强十倍！如果你是一个动作游戏爱好者，那么选择《猎天使魔女》并不需要更多的理由。



■魔女的身后长出了蝴蝶的翅膀？看来游戏系统中还有很多不为人知的地方。

我们，是世界的敌人……

在刚刚结束不久的E3展上，SE为玩家们带来了一段《最终幻想XIII》（后简称《FF XIII》）的全新影像。而由于是E3这样受全世界广泛关注的大型展会，SE方面也显得比平常“厚道”许多，新影像里所提供的消息几乎是全新的，新角色的出现、剧情的发展以及全新的战斗场面……看到这些令人兴奋的消息的同时，我确确实实可以感受到——《FF XIII》距离我们越来越近了。



充满自然气息的下界——脉冲的实机画面终于公布于众。漂浮于其上空的茧和这里相比简直小得不值一提。从画面上我们可以看到很多类似飞龙的生物在天空中盘旋，到底在这片神秘的大陆上，有什么样的冒险在等待着玩家呢？

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

文 白夜（levelup.cn） 美编 NINA

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种 ファイナルファンタジーXIII		日版
2009年冬	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定



▲之前一直以背影示人的圣府军高级女军官，此次终于露出了庐山真面目。“你们可要小心保管，这可是平息茧的重要道具”，从她对香草说的话中，隐约可以感觉到一丝阴谋。

三名全新角色浮出水面

在这次的新影像中，首先最能吸引玩家注意的便是游戏中三名全新角色的登场。目前三人的名字都未公布，但可以看出他们都在游戏的故事中有着重要的地位。其中两名从衣着和行为来看应该是圣府军方面的高级军官，而另一位突然出现在我方阵容中的神秘银发少年，则似曾相识……



▲银发少年面对着斯诺的行为愤怒地质疑着并口口声声称“路希”是敌人。制作人北濑佳范透露，这名银发少年的人物设定是由野村哲也亲自完成的，而据笔者猜测，他很有可能就是试玩版中失去母亲的那位一直蒙着脸的少年。



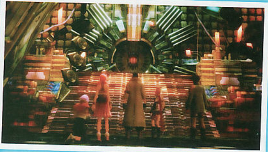
▶ 指挥着军队并声称要“抹杀”所有下界路希的男子，在正式版中看来将与闪电等人正面对抗。

剧情峰回路转

虽然是各个场面的剪辑，但从本次E3上展示的影像来看，其中关于剧情的细节应该说将很多关键点展示在了玩家面前。闪电一行人遇到法尔希而被选为路希的过程、关于路希设定更深入的表现，甚至是黑人大叔塞兹背后隐藏的秘密……可以说悬念迭起，让本来渐渐明朗化的剧情再次陷入了各个谜团之中。



▲闪电口中“你不就是想说把所有路希或者可能变成路希的人都杀掉么？”的话语，仿佛透露着塞兹这个看起来憨厚可笑的大背后隐藏着什么秘密……



▲主角一行人来到了一处具有高度发达科技的地方，这里的深处就隐藏着法尔希。请注意，大门上的标志与斯诺手臂上的刻印几乎一致，这代表着什么呢？



▶ 传说中下界的法尔希的真面目，而就是它给予闪电一行人刻印而使他们成为路希。



◀ 影像的结尾处斯诺竟然开口向闪电叫“姐姐”，不过这也许不是代表着血缘关系，应该是由尊敬导致的称呼。

日、美版区别 关于影像结尾处斯诺对闪电“姐姐”的称呼，细心的玩家也许发现到美版的同一段影像里最后斯诺只是直呼闪电其名。事后的采访中北濑佳范表示，这是因为英语比较难表现这个称呼复杂的含义，所以只能这样处理。

系列标志——召唤兽震撼登场

召唤兽作为“《FF》系列”的标志，在每一部作品中都有着重要的地位。在这之前，《FF XIII》有关召唤兽的信息除去希瓦、伊夫利特、卡邦库鲁以及塞琳的那短短几十秒 CG 之外便一直再无消息。本届 E3 展上，我们终于看到了《FF XIII》中召唤兽的登场以及战斗画面，依旧华丽无限、依旧震撼十足！

冰之女王二姐妹现身参战！



▲斯诺的召唤兽希瓦二姐妹的消息也得到了进一步披露，除去各自的名字外，还有它们变身为摩托车的战斗画面！

战神奥丁伴随飘零的玫瑰花瓣降临！



▲奥丁在闪电的召唤下登场，从画面来看，这次的奥丁和以往的系列作品中的造型有较大变化，最令人在意的就是“奥丁的爱马哪里去了？”

关键词 召唤兽——为了拯救被诅咒的路希

召唤兽在故事设定中是为了拯救被诅咒的路希而存在的，所以召唤兽与路希的关系是成对的。制作人北濑佳范在 E3 2009 之后特意透露，一位路希能召唤的召唤兽只有一只，因为召唤必须有作为媒介的水晶，而水晶是从路希各自的烙印中所产生的。最新的影像中我们已经可以确定闪电的召唤兽是奥丁，斯诺的召唤兽是希瓦，其余目前则并未确定。

驾驶模式

希瓦在满足一定条件后可以变身为摩托车帮助斯诺战斗，而此时战斗也就进入了“驾驶模式”。在驾驶模式中玩家将会体验到与一般战斗完全不同的感觉，更像是在玩动作游戏，根据不同的按键连发出相应的必杀技，爽快感十足。而从画面中看，驾驶模式中的指令菜单边上还有一个计量表，这应该是具有限制作用的某个数字。





变身为摩托车形态的希瓦，车头部分是姐姐斯蒂莉雅，车尾则是妹妹妮克斯。关于名字，斯蒂莉雅是“冰柱”的意思，而妮克斯是“雪”的意思，两者皆以与冰有关的拉丁语命名。



召唤兽战斗模式

在《FF XIII》中召唤兽的基本战斗模式是——召唤兽被召唤出场后，召唤者和召唤兽参加战斗，其余人员退场，玩家可以操作召唤兽进行战斗。这个模式有些类似于《FF X》中的召唤兽战斗模式。此外，据制作人透露，所有的召唤兽都会变身，这也许意味着所有的召唤兽都存在驾驶模式，比如奥丁会变成马并成为闪电的坐骑之类。如此丰富的战斗模式也一定程度上弥补了本作召唤兽数量相对较少的遗憾。

选择的理由

E3 是《FF XIII》的诞生地，自公布至今已经让玩家们等了三年。三年时间，可以说游戏每公布一个新细节都会让系列 FANS 为之欢呼，而这次 E3 上《FF XIII》的展示不仅都是全新的内容，从战斗演示来看完成度也已经很高了，玩家们总算看到了游戏即将发售的希望。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

PES2010 PRO EVOLUTION SOCCER

进入次世代以来 最值得期待的一作



◀第一批公布的官方图片，梅西是绝对的主角。从这张图可以看出游戏对细节方面的强调，注意梅西带球那只脚的细节动作，这是因为梅西将会担任本作的动作捕捉演员——最大牌的演员。

职业进化足球2010	Konami	体育
多机种 PRO EVOLUTION SOCCER 2010		欧版
预定2009年10月	1～7人	售价未定
对应机种为PS3、X360、Wii、PSP		对应玩家年龄：全年龄

文 Gouki 美编 木仙

尽管举办过世界杯，但美国终究不是足球的福地。在 E3 自家的发布会上公布最新的足球游戏，这并不是什么太好的选择。不过，自从第一张游戏宣传画放出以来，我们就能从各方面感受到 Konami 对《PES2010》抱予的巨大期望，这是之前的 2008、2009 版本没能享受到的——2010 版由 Konami 东京分部，也就是这个系列的诞生之地亲自进行开发，游戏的开发引擎也有了全面的更新——也许你会觉得拿这个来做噱头实在是有点唬人，但可以肯定的一点是，在 2008、2009 两个版本都交由 Konami 上海分部主力开发之后，这个系列的确需要一些新的刺激来完成次世代足球游戏的革命，而这一切发生在 2010 这个世界杯年，就实在是再适合不过了。





▲这是两张梅西在巴塞罗那进行动作捕捉时的照片，从他所穿的新球鞋可以判断，这次的动作捕捉工作是刚刚完成的。

FIFA 的版权被 EA 牢牢把持着，在球队授权及与球星的合作方面，EA 有着无法比拟的优势，不过在挑选游戏代言人方面，Konami 似乎总有着先知般的预言能力：先是 C 罗，然后是现在的梅西，如果一切顺利，明年初，金球先生的光环将会连续两次恩泽 Konami，这无疑会对扩大游戏的影响力有巨大的帮助。更加令人赞叹的是，莱昂内尔 · 梅西，这个在 2009 年征服了欧洲足坛的 22 岁腼腆大男孩也有着相当高的游戏水平，是巴萨队内数一数二的《PES》高手，这也让他游戏代言人的身分格外的实至名归。

从 2008 到 2009，我们经历了一次不大不小的"操作的进化"，让很多没有次世代主机的玩家感到欣慰的是 PS2 与 PSP 版本也同样更新了操作系统，从 2009 的变化来看，"场面像英超、细节像意甲，球星作用像西甲"成为了系列的发展趋势。现在官方还没有发布 2010 的进一步细节，仅仅只是很笼统地概括了新作将会在哪几个方面做出重要变革，其中值得我们关注的分别有：新引擎下逼真的游戏画面、新 AI 机制下球员更贴近现实的表现、新的 AI 用以帮助玩家进行球队的整体控制、新的主罚点球的方式，以及——欧洲联赛（前身为欧洲联盟杯，即 UEFA Cup，从 2009～2010 赛季改制为欧洲联赛，即 Europa League）的独家授权，在目前欧洲冠军联赛的 3 年授权还剩下两年的情况下，再次获得欧洲联赛的授权，这也极大地扩展了游戏中获得正式授权的球队阵容——这也是目前我们能够确认的关于游戏细节方面最有价值的情报了。

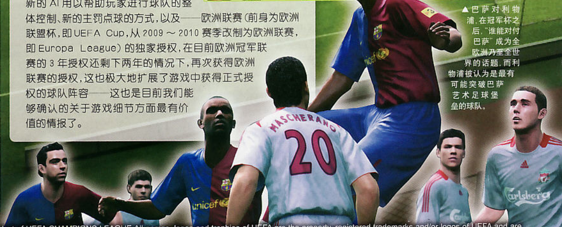


▲巴萨对利物浦，在冠军杯之后，"谁能对付巴萨"成为全欧洲乃至全世界的话题，而利物浦被认为是最有可能突破巴萨艺术足球堡垒的球队。

选择的理由

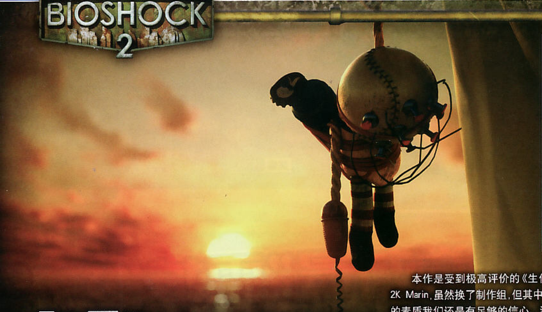
问鼎世界杯年的最佳足球游戏？

作为很多人的"年度游戏"（每年都要玩的游戏），对《PES2010》疑问只有一个：会有什么样的进化？其实这也是系列以来每次新作发售前玩家们的惟一疑问。体育游戏的特点就是拥有极强的粘着度与极高的品牌忠诚度，Konami 也正是凭借这两点，总算是把游戏的开发工作从上海分部平稳过渡回日本总部。不用怀疑游戏的品质，我们需要做的只是等待，等待游戏详细情报的公开，等待 10 月游戏正式上市的那一天。



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE.All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. ©2008 Konami Digital Entertainment

BIOSHOCK 2



选择的理由

《生化奇兵》是一批黑马，是我近年来玩过的冲击力最强的作品之一，到底有多大？玩过之后没有办法马上玩第二遍……这不是贬义，是因为太压抑了，气氛渲染实在太棒了。我只需要浅浅的回味，就能体验到脊背发凉的感觉。对于续作，我个人不会要求太多，延续背景，保持风格，就足以傲视其他同类氛围的作品。

文 雷电　美编 木仙

生化奇兵2	2K Games/2K Marin	主视角射击
多机种	Bioshock 2	欧版
	预定2009年10月30日发售　1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

本作是受到极高评价的《生化奇兵》续作，制作组由前作的 2K Boston 变为 2K Marin，虽然换了制作组，但其中仍旧有 5 个前 2K Boston 的成员，对于游戏本身的素质我们还是有足够的信心。游戏的故事发生在前作的 10 年之后，主角是幸存下来的 Big Daddy，也是销魂城中第一个穿上厚重潜水服的家伙，并且获得了自由的意志。前作中，他们失去了要保护的 Little Sister，而本作中 Big Sister 又带回了 Little Sister，三者之间的关系到底会如何发展还是要到正式版中靠玩家自己探索，今天我们主要带来 E3 才公开详细情报本作新加入的联机部分的报告。

独立于正篇的剧情，多人模式自有来头！



首先需要明确的是，2K 请来有十几年主视角射击游戏制作经验的 Digital Extremes 负责游戏的线上模式开发，这个小组参与过"《虚幻》系列"多部作品的开发。

多人模式拥有自己的故事，时间是第一作的 1 年前，大背景是销魂城内部的争斗，这似乎能为我们讲述安德鲁 · 莱恩水底乌托邦构想破灭的故事。这一点很让人高兴，因为他将是"生化奇兵"的世界观中的重要一环，并非一般的附属品。

骇客炮塔



多人模式中也可以骇客炮塔，但是不用进行前作的迷你游戏，只需要等待骇客进度条长满即可，骇客后的炮塔可以帮助自己攻击其他人。

◀和玩家间的对战一定会非常激烈，看样子场景破坏的系统也做得比较好。

▶系列玩家熟悉的地点，重新绘制的克什米尔餐厅，场地还比较完整。

变成 Big Daddy



地图中存在一个 Big Daddy 的潜水服，获得它后你就变成了 Big Daddy，但是这可不像《生化奇兵 2》单人模式中玩家控制的 Big Daddy 那么好用，速度慢，行动较单调，没有质体能力，但是还是拥有超强的力量和耐久力的，如果是一对一和人交锋，那么你几乎不会被击倒。不过正因为 Big Daddy 对其他人的巨大威胁，你也一定会成为其他人火力的焦点。

◀图片左侧的应该就是穿上潜水服成为 Big Daddy 的玩家了，单枪匹马的话看到他还是逃跑吧！

升级，进化！

一个名为辛克莱解决者（Sinclair Solutions）的组织从销魂城的内战中获益，他们为社会底层的焊接工提供武器和能够引起身体变化的质体（Plasmid），在人们战斗后，组织还会根据你的表现分配给你更多的武器和质体，这其实就和《使命召唤 4》的升级系统很相似了，这个现今在线模式广为应用的升级概念很好地与游戏本身相结合。

E3 的试玩提供了最大 10 人的自由对战模式（Free for All），地图是克什米尔餐厅（Kashmir Restaurant，前作的第一个场景），因为故事是第一作 1 年前，所以可以用到一些相同的场景，但是重新绘制的地图比较均衡，更适合多人对战。试玩版中可以消耗能量（EVE）使用质体激发的能力，包括顺发和蓄力两种火焰攻击，每个人只有一条能量槽，不会自动补充，但是可以使用场景中分布在各处的自动贩卖机（Vending Machine）直接补充能量。



©2009 Take-Two Interactive.All Rights Reserved.Developed by 2k Marin and Digital Extremes.



铁拳 TEKKEN 6

熟悉“《铁拳》系列”的朋友应该知道，所谓“铁拳力量”（TEKKEN FORCE）是《铁拳》家用机版中原创的迷你游戏，最早出现在 PS 版《铁拳 3》中。操控游戏中的角色进行清版过关的玩法非常有意思，因此大受好评，4 代和 5 代中也顺理成章地加入了该模式，而且每一作的“铁拳力量”在风格都有比较大的区别。E3 期间，《铁拳 6》给玩家们最大的惊喜莫过于“铁拳力量”模式的公开，而次世代“铁拳力量”又会进化到何种程度呢？接下来就请大家先睹为快吧！

文 胜负师　美编 NINA

铁拳6		NBGI	格斗
多机种	TEKKEN 6		日版
	预定2009年秋	1～2人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

次世代“铁拳力量”震撼发表

[游戏简介]

无论是街机领域还是机用家市场，有着十五年历史的“《铁拳》系列”均是目前最受欢迎、销量最高的 3D 格斗游戏，在全球格斗游戏玩家心目中拥有崇高地位。家用机版《铁拳 6》基于街机最新加强版《铁拳 6 血统叛乱》开发，无论画面水准、角色规模、招式判定、换装道具数量，都进行了 100% 的移植。作为正统续作的首次跨平台制作也让《铁拳 6》成为话题。





更精良的设计

虽然“铁拳力量”只是做为迷你游戏存在的附加模式，但开发人员显然没有因此而有所忽视。仅从直观的画面来看，虽然场景的复杂程度不高，但与一些次世代的二线作品相比可以说并不逊色。毫不缩水的细致人物建模是该模式画面上的亮点，而且因为游戏内部丰富的换装素材，以及四十个角色动作模组的自由组合，要创造出多样化的敌人种类和招式，可谓轻而易举。另外，从现有的影像和图片资料来看，游戏场景包括街道、码头、山林、乡村、日式庭院、地下迷宫等等，关卡数量应该在六至十关之间，流程长度绝对会让玩家满意。

合作机能搭载

新“铁拳力量”的另一大突破是支持双人合作过关。既然模仿的是街机风格的清版过关，不能双打自然是种遗憾，而做为次世代进化版本，在此基础上，还对应网络联机合作，解决了玩家找不到朋友一起闯关的问题，可以说进化一步到位了。在宣传影像中不难发现，同伴之间是没有攻击判定的，这样的设定可避免在混战中误伤，当然也可能会有“互殴”的开关，在联机之前便可以设定。如果延迟让你在网络对战中郁闷不已，那么就试试对网络要求不那么严格的合作过关吧，应该可以调节你的心情。



武器要素追加

这已经是一款彻彻底底的清版动作游戏了，因为清版 ACT 的一项重要元素——武器，也在“铁拳力量”中实现了。已知的武器有加特林式机关枪以及造型很有未来感的火焰喷射器，我们可以在角色头像的右边看到武器的图标和剩余的弹数。除了枪械，游戏中很有可能还会加入一些冷兵器以及一些造型怪异的搞笑武器。



实实在在的收获

虽然“铁拳力量”只是一个附加模式，但并不是随便玩一玩就算了的，玩家可以在游戏过程中有所收获。比如《铁拳 3》的“铁拳力量”关系到一个隐藏角色，《铁拳 4》支持网络排名，《铁拳 5》可以获得金钱或是直接获得角色的一些换装道具。而《铁拳 6》的“铁拳力量”模式会结合所有这些内容，玩家不仅可以根据关卡完成时间、灭敌数量、剩余体力等评价项目的表现获得一定数量的金钱，在关卡的宝箱中还可以直接获得道具。而对于高分的挑战相信会成为很多玩家重复游玩的理由。而且“铁拳力量”模式中还可以使用一台占了半个屏幕的巨大机器人，操控这样的角色来玩过关模式，相信会有横扫千军的感觉。





[选择的理由]

最早听到游戏名为《铁拳 6》而不是《铁拳 6 血统叛乱》，而且首批公布的家用机版画面中也没有两个新增角色——拉斯和阿利莎的影子，不免让人有所猜测。此次 E3 公布的影像等资料终于确认了《血统叛乱》全要素均会收录在家用机版中，这已经是选择《铁拳 6》最大的理由了。再加上锦上添花的次世代“铁拳力量”模式，想必又会给《铁拳》玩家增添更多乐趣。虽然南梦宫已经不再是当年的南梦宫，但是贯穿十年的 120% 的移植诚意却也能从原创模式中见得一斑。我们更可以坚信，选择《铁拳 6》不会错！

©1994–2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

恶魔城 暗影之王	Konami	动作
多机种 Castlevania:Lords of Shadow		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		



文 炎骑士 美编 木仙

每一个深深热爱着《恶魔城》的玩家都渴望能够玩到一款真正出色的系列作品。自《月下夜想曲》之后，我们就一直没能有机会重温那份震撼与感动。伴随着次世代的《恶魔城 暗影之王》正式公布以及制作团队的确定，我们终于看到了一线希望。从《月下》到《暗影之王》这十余年的间隔足以培养一代人，而对于所有的《恶魔城》支持者来说，我们对这款新作充满了期待，期待它能够真正进化。



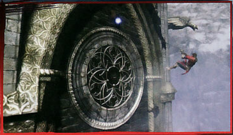
选择的理由

在这款新作中，玩家的视线将被带回到中世纪的南部欧洲。游戏的主人公是一名叫作加布利尔的强壮男子，他将为了寻求善与恶的真谛而展开战斗。另外，我们在游戏的官方网站上还可以看到一个布满了奇特纹理的面具。根据演示动画中的解说得知，这枚面具蕴藏着强大的、足以令人起死回生的力量，并且将会成为游戏中的一条重要线索。虽然游戏的战斗系统并没有正式公布，但伴随着正式进军次世代和制作团队的大换血，这款系列最新作很有可能会成为系列发展史上的一场革命。

独特的武器系统与主人公的身分



Konami在本届E3展上并没有公布有关这款新作的太多信息，这使得我们对包括游戏系统在内的诸多细节都不得而知。不过，我们从演示影像中可以判读出一些重要的信息，而这其中最让人感兴趣的无疑要属主人公加利布尔手中所持的十字架形状的奇特武器。在演示画面中，主人公手中的十字架时而幻化为可用于长距离攻击的鞭子，时而又变成一柄长剑。另外，除了用于攻击之外，这种奇特的武器似乎还可以用于攀爬。熟悉系列作品的朋友应该都知道，作为系列作品主人公的贝尔蒙特家族有着一支世代相传的、可以猎杀吸血鬼的神奇鞭子——Vamper Killer。一般来说，如果游戏中的角色持有这支神鞭，那么他的身分则十有八九会锁定于贝尔蒙特家族。然而，通过种种迹象表明，新作《暗影之王》中的这种十字架武器并不是Vamper Killer。那么，加利布尔将会是怎样的身分呢？





是大踏步超越时代？还是仅仅赶上时代节奏？





从目前公布的信息，我们可以看到这款新作将会有魄力十足的战斗场面。对于每一个熟悉次世代动作游戏的玩家来说，这样的效果已经屡见不鲜，无论是Tecmo的《忍龙 西格玛》还是Capcom的《鬼泣4》，甚至尚未发售的、却已经是公认的3D硬派动作游戏标杆的《战神III》皆为如此。这意味着，即便新的《恶魔城》真的能够达到此类水平，那也仅仅算是赶上时代的节奏，如果想从诸多大作强作中脱颖而出，那么势必要在一些细节上作出创新。回首十年，《恶魔城》作为一个老字号的动作游戏品牌已经与时代脱节很久，想要真正作到才彻底的进化，制作团队就必须打破常规。

©2009 Konami Digital Entertainment

跨平台阵营 E309

出展作品短波

E3 过后，大作如洪水猛兽般袭来，次世代游戏迎来了全面的丰收。本次跨平台短波以介绍值得关注的新作与大作为主。许多作品本刊都曾经介绍过，而 E3 上的再度曝光重点在于公布更多游戏影像和提供试玩，在游戏系统和内容方面厂商透露得都不算很多。值得留意的是 K 社推出《寂静岭 破碎的记忆》，本刊提供了一段独家试玩报告。



■本作独一无二的魅力源于异形、铁血战士与人类的三方大战。

[文：ACE 飞行员]

异形大战铁血战士

对应机种为 PS3、X360

多机种 主视角射击 ■Aliens vs. Predator ■美版 ■SEGA ■2010年1月19日

《异形大战铁血战士》虽然一直都不是什么大热门，但总有公司愿意把它改编成游戏，这次的开发公司交给了 SEGA 海外开发部门，本作也是 SEGA 继续扩展海外游戏市场的一部棋子。本作的游戏舞台被设定在一颗名叫 BG-386 的行星，殖民采掘集团在该星球发现了古代金字塔，围绕该金字塔隐藏的巨大秘密，而本作开篇正是从这个金字塔开始，异形、铁血战士以及人类 3 大种族再次展开了你死我活的战斗。在游戏的单机游戏模式中，玩家可以分别选择扮演三大种族完成自己独立的剧情模式。联机模式中则可以扮演三种族进行对战，扮演不同种族时其视点以及攻击方式都将发生变化。

选择异形的特性是较强的体力和高速行动力，而铁血战士一方除了拥有各种先进的特殊武器之外，还拥有 3 种不同视觉观察能力，这成为玩家体验成为一名铁血战士最难得的体验。人类一方被设定为能力最平均的一方，适合普通玩家体验正统网络对战的乐趣。就目前开发情况来看，游戏在画面上表现尚可，各种设定都忠实大电影。

甲壳虫 摇滚乐队

[文：雷电]



甲壳虫乐队由四人组成，
左上：约翰 · 列侬；
右上：保罗 · 麦卡特尼；
左下：乔治 · 哈里森；
右下：林格 · 斯塔。

多机种 音乐 ■The Beatles：Rock Band ■美版 ■MTV Games ■预定2009年9月9日

对应机种为 PS3、X360、Wii

《甲壳虫 摇滚乐队》以甲壳虫乐队为主题，游戏的生涯模式记录了乐队的发展历程，四位成员各个时期的形象都在游戏中忠实再现，史上有名的 LIVE 演唱会也有所表现，收录的歌曲更是覆盖了从第一张专辑《Pleas Please Me》到倒数第二张《Abbey Road》的 45 首歌曲，丰富的下载歌曲也将随游戏发售直接登陆卖场。全部都是原音！

就目前公布的内容看，游戏与之前的《摇滚乐队》玩法基本相同，分为吉他、贝斯（与吉他控制器相同）、鼓和唱四部分，创新点为从一个人的主唱改为甲壳虫乐队精彩的三声部和声，可以三个玩家一起唱。虽然唱和声声部的技巧稍复杂，不过游戏提供了和声教学模式，流程中和主唱一个声调也不会出错，如果能唱出和声旋律会有额外加分。系统还将“NO FAIL（不会游戏失败）”的选项直接设定在难度选择处（EASY 模式自动开启），这更增加了游戏的亲和力。



游戏的周边控制器兼容之前系列的配件，新作本身同捆的控制器全部按照乐队成员所用的经典乐器原型重新设计，全套乐器同捆版的价格仍旧接近 200 美元，甲壳虫乐队死忠绝对不能错过！

失落的星球2

多机种 动作 ■Lost Planet2 ■日版 ■Capcom ■2010年第一季度

对应机种为 PS3、X360



■这门巨炮成为工业区章节最显眼的标准。

Capcom 依靠自家开发的 MT Framework 游戏引擎，接二连三地创造了如《丧尸围城》、《失落的星球》、《鬼泣 4》、《生化危机 5》等次世代畅销大作，成为 Capcom 在国际游戏大舞台呼风唤雨的利器。经过二度进化，MT Framework 2.0 版打造的首款大作《失落的星球 2》以强劲的画面表现再次跃动在我们面前。大搞联机，集团作战，对抗超大外星怪物成为了本作最大主题，玩家从此告别初代主角（李秉宪饰演），彻彻底底扮演各路雪贼投身战斗。说本作是一款射击版的《怪物猎人》，真的一点都不过分。



■整个工业区周围被海水包围，气氛渲染十足。

新篇章，工业区场景首次亮相

游戏剧情部分以章节进行，最初公开的是茂密丛林场景。而在 E3 期间，本作第二章工业区场景的公布向我们展现出的是一种截然不同的风格。游戏画面可以用“棒极了”来形容，不但场景构建极其复杂，而且各种特效非常丰富，复杂的光照、飘浮的风尘、炙热的钢水……这算是目前世界顶级画面了。在巨大的场景中，玩家居然还能登陆上一辆呼啸而来的运输火车，上面搭乘着一门巨炮十分震撼。玩家可在运动中展开战斗，这种互动效果实在太打动人心了。从丛林到巨大工业区，Capcom 对不同风格的场景刻画都是游刃有余，现在我们完全不用去怀疑老卡在游戏画面上的功力。除此之外，E3 上游戏还推出了多人联机试玩，并且预告了下次要公布的全新章节——沙漠地区。在每一个地区，玩家都需要对付十几层甚至几十层楼高的怪兽 BOSS，多人联机打起来的热闹程度可见一斑。

日版先行，PS3、X360同期推出欧美版



■本作可以一台 VS 多人承载，驾驶员和枪手配合作战。



■创造巨大的 BOSS 是 MT Framework 游戏引擎的强项之一。

从《失落的星球 2》正式公开后很长一段时间，Capcom 只谈到了 X360，而对 PS3 版的存在总是含糊其辞，没有定论，众多玩家纷纷怀疑本作是否为 X360 限时独占作品。E3 过后，美国 Capcom 对本作发售情况作出了回应，公关事业部总监 Chris Kramer 表示：本作将在双平台（PS3、X360）上同时推出欧版和美版，发行计划初步定在明年初。如同《生化危机 5》日版率先发售一样，本作将会率先在日本推出，稍后再推出美版和欧版。虽然现在 Capcom 还没有给出游戏具体的发售日，不过这样一款大作，面对欧美圣诞节强档时间，Capcom 很可能会将本作锁定在这个时段推出。

[文：ACE 飞行员]


■性感女警官改变造型，再次与您相约寂静岭。

对应机种为 PS2、PSP、Wii

多机种 冒险 ■Silent Hill：Shattered Memories ■美版 ■Konami ■2009年第四季度

寂静岭 破碎的记忆

初代复刻，恐惧重生

[文：多边形]

作为系列初代的完全重制版，《寂静岭 破碎的记忆》在本次 E3 上只提供了 Wii 版的试玩，所以游戏的操作体验也是以 Wii 版为主的。不过提前说明一下，由于任天堂展区只提供了一个试玩台，而排队的人较多，所以我就去 Konami 展台试玩，这边比较厚道地提供了四个试玩台。但遗憾的是，我分别尝试了两个不同的试玩台，而两次试玩体验在游戏后期都出现了声音严重出错的问题，整个耳机里全是杂音，虽然游戏本身仍可正常进行，但是就无法体验任何音效了，这对《寂静岭》这样的游戏来说无疑是致命的，并且退出游戏重新进入也无法解决，只能请工作人员来重启机器（试玩机是锁在柜子里的）才得以解决，希望这只是试玩版的 BUG 而已。

从进入游戏开始你就会发现这不是一个简单原 PS 版的“画面强化版”，而几乎是一个彻头彻尾的完全重制游戏。游戏开始，你似乎坐在一间诊所的沙发上，对面一个对你絮絮叨叨的精神病医生说着没头没尾的话，接着扔给你一张表格，上面的问题类似“你需要放松的时候是否会喝酒？”或者“你是否欺骗过对你很重要的人？”这种心理问询的问题，填完后那个医生似乎不太相信你的答案（实际上就是询问你是否确认刚才的答案，如果选否可以再填一次），目前看来这份表格会对后期游戏造成一些影响，例如难度什么的，但是在试玩版阶段看不出来。



■现代电子设备与时俱进的被移植到本作中。

正式进入游戏后，与前作一样，依然从一场车祸开始，你所扮演的哈利·梅森需要找到他的女儿，不过你所看到的所有的内容都是重新制作的，无论是剧情还是画面还是语音还是场景……全部都是重制。一开始你只有手中的手电筒，用遥控器手柄可以像握着一个真的手电筒那样去操作，双截棍手柄的摇杆控制角色行动，很快你就需要用手电筒解开一个小小的谜题。继而面对一扇锁住的门，你需要在一个房间里找到三个穿着衣服的模特，并拉开它们衣服的拉链来找到拴在其中一个模特脖子上的钥匙。不久之后你会在一段剧情里拿到一部具有拍照功能的手机，这个手机除了可以用作你的 PDA 来查阅地图或者当前资料什么的，这个拍照功能也可以用来解谜，在一处庭院里你用手电筒可以隐约看到一个坐在秋千上的小孩的身影，但是你用手机对着他拍摄的话就会看到……（涉及剧透，不说了）


■黑夜＋手电筒带给本作浓郁的“寂静岭”味道。


■本作哈利·梅森的战斗能力削弱，以制造一种压迫感。

从整个试玩的感受来看，这个重制版非常出色地继承了系列作品那种心理暗示型的恐怖气氛，你一个人拿着手电筒在貌似空无一人的寂静岭小镇里走来走去，这本身就会让人不寒而栗，在试玩初期音效还是正常的时候，我虽然身处喧闹的 E3 会场，但依然能感受到那份毛骨悚然，这绝对是所有系列粉丝不可错过的作品。惟一可惜的是现场没有提供 PS2 版和 PSP 版的试玩，所以对于这两个版本的情况只能等待官方的进一步公布了。

极品飞车 变速

[文：多边形]

对应机种为 PS3、X360

多机种 主视角射击 ■need for speed shift ■美版 ■EA ■2009年9月22日

作为这个历史悠久的竞速游戏系列的最新作品，《极品飞车 变速》也在本次 E3 上首次公开亮相并提供了试玩版。从现场提供试玩的情况来看，本作开始有点走“真实模拟驾驶”这条路线的意思，游戏中的默认视点是位于驾驶位的视点，玩家可以看到手中的方向盘以及仪表盘等，这是系列首次采用这样的视点。游戏画面也比较写实，并着重强调了利用画面表示真实驾驶员视点的变化，例如在赛车启动初始阶段，视线的焦点还能够看清所有的东西，随着赛车速度越来越快，视线的焦点开始慢慢集中在赛道上，车内物体开始变得有些模糊。另外，在发生碰撞的时候，除了可以通过这个视点体会那“天翻地覆”的感觉外，整个画面会变得黑白而模糊，之后再慢慢恢复清晰与彩色，这是模拟驾驶员在受到剧烈碰撞的时候眼睛暂时失明的效果。从游戏手感上来看，并没有像《GT 赛车》那样严格的操作，而是脱胎于系列作品的驾驶手感，很轻松就能体会到游戏乐趣，并没有因此提高游戏的门槛。这样的一款颠覆系列以往观念的作品，值得竞速游戏玩家去尝试一下。


■如今各大赛车游戏都开始制作车内视点，本作也迅速跟风赶上。

前线任务 进化

[文：火云]

多机种 动作射击 ■Front Mission Evolved ■美版 ■Square Enix ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360



2171 年，人类开始向着宇宙—这片广阔而又未知的空间移民，地球上的各个列强国家分别开始建设地球轨道电梯，随着宇宙移民计划的迫近，各国相继以“宇宙移民”为理由扩充军备，在海、陆、空三方面不断发生流血冲突的如今，人类也面临着宇宙战争的威胁。

各大列强国家之间为了利益问题始终保持着敌对的态度，虽然避免着发生全面战争的可能，但小规模的流血冲突仍然不断地上演着。在以机动兵器 Wanzer 为核心的战斗最前线，人类早已找不到一块能够避免战争的净土，在各个大国所歌颂的战争最前线究竟还有什么在等待着我们？

本作目前公布的讯息不多，其实突破性就在于游戏风格上的改变，TPS 成为了游戏的主要类型，但和所有系列一样，本作还是以 Wanzer 的改造为主，通过对机体的改造来发挥其最大的战斗力，惟一不同的是这次玩家也需要熟练地驾驶 Wanzer，引用《前线任务 5》里的一句话，“Wanzer 的性能就是驾驶员的性能”。


■轨道电梯是围绕本作故事的重点。

体感新世纪

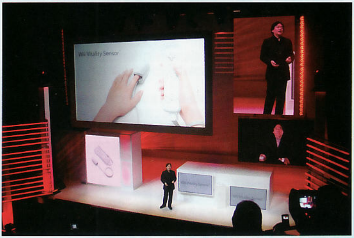
文：Lancer

“说实话，我本来预计他们去年就会推出类似的产品。所以我认为他们的动作已经比预期晚了很多。”对于任天堂的创意被再次抄袭，岩田聪倘然自若。在《泰晤士日报》的采访中，他耸耸肩，做出一个标准的岩田式摊手动作，脸上挂着灿烂的笑容：“所以我想对他们说：欢迎来到动作感应的世界！”



1. Wii 的富二代

E3 2009 可能是有史以来泄密泄得最透彻的一届展会，从微软与索尼各自的体感操作系统到 PSPgo 都被精确应验，甚至微软发布会的又一次“拍肩膀”都在观众们起哄般的期待下精彩上演。惟一最让人意外的可能只有《最终幻想 XIV》的突然公布。任天堂的保密工作也做得不错，虽然提前向《日经》透露了《马里奥》新作和《Wii Fit Plus》，但没人想到会有两个《马里奥》同台斗艳，也不会想到会有 Team Ninja 的《银河战士》新作，缺少宫本茂的登台作秀更令人意外。不过在岩田聪看来，观众们最需意外的应该是“Wii 生命力感应器”。因为依照惯例，每年任天堂在 E3 展公布的新硬件总是预示着下一个社会现象。于是为了营造戏剧效果，连美国分公司的高层都不知道“Wii 生命力感应器”的存在，岩田聪在从日本飞往美国的飞机上，亲自对该部分的解说录像进行了剪辑。那时他也许已经在期待着这个小家伙在大屏幕中出现时，观众们目瞪口呆的表情。



▲任天堂至今没有透露“Wii 生命力感应器”的相关游戏。

Wii 生命力感应器的展出确实令一些观众目瞪口呆——他们惊讶于任天堂匪夷所思、看不出任何游戏关联性的廉价创新。岩田聪一脸自豪地向观众介绍这款新科技产品时，现场鸦雀无声。这次岩田聪并不心慌。4 年前，当他在东京游戏展中首次拿出 Wii 遥控器手柄时，现场观众也是报以同样的反应。事后，岩田聪回忆说那时他的心里凉了半截，因为他不知道这种打破传统的手柄是否会被大众接受。后来有人告诉他：遥控器手柄的创新设计让观众惊讶地不知如何反应。但这次岩田聪的信心似乎过了头。岩田聪用他略有退步的日本腔英语继续发表游戏人口扩大论的陈词滥调时，台下早已出现了一些昏昏欲睡的面孔。一位从任天堂发布会归来的财经媒体记者被问及对“生命力感应器”的感想时，用困惑的眼神反问“那是什么？”

“生命力感应器”是什么？到现在笔者也没有搞明白。听说这是一种能通过光敏感应器侦测人体血液流动的设备，用于测定用户的心理压力水平，功能大概类似于血压计或者脉搏计。巴士阿叔都知道“你有压力，我有压力”，任天堂更是紧抓时代脉搏，为经济危机中焦头烂额的人们贴“指”打造了这么一个压力感应器。在实现了手脚健身之后，任天堂正在将 Wii 从健身机进一步扩大为保健机。如果任天堂能预见如今猪流感的全球肆虐，没准早就推出了 Wii 体温计，今后也许还会有 Wii 听诊器、Wii 按摩器、Wii 吸氧机……至于这些设备该如何实现与游戏的趣味性结合并不是最重要的，装模作样、假装有趣的《Wii Music》都有 200 多万套保底的销量，这些保健设备也有可能随时卖个几百万。

岩田聪知道索尼与微软迟早要跟在他的屁股后奔向动作感应的世界，他也知道两位技术巨人一旦在

体感技术上较起真来，任天堂的技术肯定又要落伍。有微软的“初生计划”在前，《Wii Sports 运动胜地》与《Wii Fit Plus》的演示再也提不起人们的兴致。去年任天堂因为《Wii Music》的幼稚园音乐表演而遭到玩家炮轰，把宫本茂伤心得今年不再登台表演。任天堂为今年的 E3 发布会准备了不少的传统大作，却依然是公认的 E3 2009 最差发布会。整个发布会的流程杂乱无章，像一出临时拼凑出来的即兴演出，这是任天堂对未来的迷茫还是对 E3 的不屑？E3 是任天堂的福地，十几年来任天堂对 E3 一直全力以赴，亲自剪辑解说录像的岩田聪不会对 E3“不屑”，但对于对手来势汹汹的新一代体感技术，任天堂暂时还拿不出更有效的狙击方案。屡试不爽的廉价策略将继续成为任天堂保卫其体感帝国的主要棋子。从 MotionPlus 到生命力感应器，Wii 的新硬件越来越简单小巧，比起价格可能便宜不下来的“初生计划”，Wii 的指套虽寒碜，但价格肯定低廉，随软件附赠一个应该不成问题。任天堂的软硬件捆绑策略已经让《Wii Sports》取代《超级马里奥兄弟》，成为史上最畅销游戏。以任天堂的廉价硬件原则，今后为所有新作都配一个专用控制器也不稀奇，只要能不断保持新鲜感，Wii 就可以在高科技体感的冲击中屹立不倒。

更何况，索尼与微软的反应比岩田聪的预计迟缓许多。PS3 的棒子至少要明年春才能上市，X360 的外星科技可能要明年末甚至更晚。以如今 Wii 脱缰野马般的销售速度，当玩家能够站在电视机前与 Milo 谈笑风生时，Wii 的累计销量可能已经逼近一亿。那时索尼与微软要考虑的竞争对手可能不是 Wii，而是 Wii2。高清阵营与任天堂之间的战争可能会演化为过去极为罕见的跨代之争，索尼与微软试图将主机生命周期延长到 10 年，在此期间 Wii 将因为率先达到市场饱和点以及画面严重脱离时代而被迫更新换代，不过操作为主、画面为辅的进化仍然会是任天堂的主要原则。在此之前，任天堂将继续在 Wii 上旁若无人地当他的幸福富二代——《Wii Fit Plus》、《Wii Sports 运动胜地》、《超级马里奥银河 2》等“二代产品”说明 Wii 的第二轮发展将重复上一轮的流程，除了已经确定的《塞尔达》新作外，《马里奥赛车 Wii》、《任天堂全明星大乱斗 X》也许也要加入富二代俱乐部，让 Wii 踏着上一轮的脚步，完成下一个 5000 万销量。

2. 拍肩秀



自从 2004 年彼得 · 摩尔发明了掀胳膊亮刺青的戏路，微软 E3 发布会总是充满娱乐性。可惜 2007 年后，掀了两次胳膊的摩尔投靠了 EA，没有了这个肢体语言丰富的大话王，观众顿觉落寞不少。与善于作秀的摩尔相比，E3 2008 登台的唐 · 马特里克略显稚嫩，少了点进攻性，多了点书生气。正当观众对 E3 2008 的微软发布会感到失望时，马特里克的新发明让人们忘记了摩尔的胳膊，记住了马特里克的肩膀。和田洋一的拍肩膀拍醒了全世界，让微软获得了 E3 2008 的大胜利。马特里克含情脉脉地摸着和田的手，和田洋一扭过头含羞媚笑……这一幕至今仍令人回味无穷。今年甘当配角的马特里克再次向摩尔学习，把拍肩秀又上演了一次。马特里克与小岛秀夫搂搂抱抱的基情一幕令观众大为满足，公布的是什么游戏并不重要，马特里克的目标是告诉人们：微软已经推倒了索尼的所有贞洁牌坊。

当昔日战友们逐个叛逃时，坚守 PS3 阵地的小岛秀夫在索尼玩家心目中的地位日益高大，微软却残忍地把他们心目中的英雄变成了自己的新欢。小岛秀夫是索尼的最后一层遮羞布，如今这层布也被微软扯开，把索尼的无奈赤裸裸地向全世界展示。既然彼得 · 摩尔胳膊上的《GTAIV》刺青价值 500 万美元，小岛秀夫的这次出场费应该也有个几百万，否则小岛秀夫不会背着数百万玩家的信任出演这么一场拍肩秀。E3 之后，小岛秀夫的光辉形象大大受损，被日本 2ch 论坛的不少网友戴上了“卖国贼”的高帽。小岛秀夫从了微软的愿，用拍肩秀把旧相好羞辱了一番，虽然有些不厚道，不过他总算保住了《MGS4》的贞洁，让 PS3 玩家仍然可以在 X360 玩家面前唾沫横飞地颂扬《MGS4》。微软虽然花钱羞辱了索尼，X360 并没有得到比 PS3 更高的待遇，《潜龙谍影 崛起》是一款连 PC 都有份的跨平台游戏，如果是在索尼发布会上先公开，小岛的形象可能还会更加高大。这次为了五斗米折腰着实有些划不来。以如今的跨平台趋势，小岛秀夫如果平平静静地公开跨平台新作，支持者们想必都会谅解，这次把粉丝们的心伤得不浅，日后 PS3 版的销量可能会受到影响。



■ “初生计划”相当于微软的一台新主机。

自从 PS3 发售以来，微软一直通过各种手段为“PS3 节节败退”的舆论方向添油加醋。索尼没有想到，口无遮拦的摩尔走后，新来的马特里克居然是个更加狠辣的角色。

加拿大广播电视台（CBC）的网络资料库中，至今仍保留着 26 年前的一个访谈节目：18 岁的马特里克向在座的商业大亨们讲解何为“电子游戏”。那时马特里克的笑容青涩，在镜头前紧张得语无伦次，但 CBC 称他为“少年大亨”——他制作了加拿大第一款商业化发行的游戏《进化》，刚刚成年的他拥有了百万美元的身家。

与体育老师出身的彼得 · 摩尔不同，马特里克是游戏产业的先锋人物，他创建的 Distinctive 曾是加拿大最大的游戏开发商。1991 年他把公司卖给 EA 后，创造了历史上第一款使用真 3D 人物建模的游戏《4D 拳击》。他创造了历史上最早的驾驶模拟游戏《试驾》，为 EA 缔造了“《极品飞车》系列”，他掌管的 EA Canada 成为 EA 规模最大的工作室，之后他成为 EA 全球工作室总裁。他曾被《财富》杂志评为 40 岁以下“十大最具影响力人物”之一，被世界经济论坛指派为“国际年轻领导者论坛”成员。2005 年，马特里克因为与 EA 总裁普罗斯特不合而辞职，同年在微软娱乐设备部总裁罗比 · 巴赫的邀请下成为微软游戏事业的战略顾问。2007 年 7 月，马特里克接替彼得 · 摩尔，掌管微软互动娱乐部，他对欧洲 Xbox 事业部进行改组，并通过降价让 X360 欧洲销量超越 PS3；他指挥了 Xbox LIVE 网络服务的升级，获得了 Square Enix 等观望者的全面支持。

马特里克接替摩尔时，包括微软高层在内的多数人怀疑他扮演的只是一个临时角色，不会在这个位子上坐太久。他没有把家从温哥华搬到西雅图，平常通过视频电话和电子邮件管理 Xbox 总部的运作。马特里克的一位同事说，每个月他待在微软办公室的时间不会超过一个星期。普罗斯特说：“我想他能在那里干那么久让多数人都很吃惊。”

马特里克捱过了 X360 最艰难的时期，2008 年夏季之后，X360

扩大了对PS3的领先优势。但X360超过Xbox的累计销量之后，进入了一个瓶颈阶段，X360的核心向色彩太浓，要获得PS2和Wii的成就，X360必须打开休闲市场。有Wii在前，微软想要通过体感操作争夺休闲市场，必须要有一个全面超越遥控器手柄的控制装置，如果只是六轴之流半桶水的产品，只能给人留下笑柄。马特里克从任天堂那里学会了忽悠的本领，加上大导演斯皮尔伯格的捧场，“初生计划”将微软发布会完美地推向高潮。

Wii与“初生计划”相比，就像游戏画面从2D进化到3D。微软的演示是否忽悠有待考察，可以确定的是，全球玩家的兴趣已经被这款未来科技充分调动。如果微软明年在E3展上为“初生计划”设个试玩专区，应该可以重现当年Wii试玩参展时人山人海的场面。忽悠画面早已过时，如今业界流行的是忽悠玩法，只要激起玩家的好奇心，就可以转化为经济价值。即使实际效果与演示相比有所不及，微软还可以推出“Plus”版本趁势再捞一笔，“初生计划”来日方长，微软有的是时间改良。

在“初生计划”公布的几个月前，各大第三方发行商陆续收到了微软提供的样品，按照如今多数游戏至少一年半的开发周期，“初生计划”的首批第三方对应游戏至少2010年末才会发售，这大概会是“初生计划”的首发时期。在微软的规划中，“初生计划”并非简单的控制器，而是相当于X360的后继机种。马特里克说：“今后不用新主机也可以进入互动娱乐新时代。”微软游戏工作室副总裁Shane Kim说：“Natal的首发将会像X360首发一样重要，只有在软硬件都准备充分后才会上市。你可以把它看作一部新主机，它将会有强盛的首发阵容。”

去年在E3中发表了战胜PS3的宣言后，马特里克用“初生计划”向任天堂发出了战书。微软很少扮演先锋的角色，但他总是在别人创造的市场里，用更成熟的技术取得胜利。

在微软出席E3展的第十年里，马特里克为玩家献上了十年来最精彩的一场发布会，他在观众如雷的掌声中宣布：“游戏与娱乐的未来正在来临……就在X360！”

3. 苦尽甘来



■《最终幻想XIV》能否保持PS3独占还是个未知数。

比起热衷于舞台秀的微软，索尼的大佬们明显缺乏表演细胞，白白浪费了对微软的羞辱行为打击报复的机会。《失落的星球2》PS3版的公布没有做任何表演和渲染，这则对索尼阵营相当重要的新闻被处理得平淡无奇，淹没在各种网站海量的E3报道之中。微软用一个拍肩动作就把跨平台的《潜龙谍影 崛起》变成羞辱PS3的利器，而双白金的《失落的星球2》从X360独占到PS3/X360跨平台，不仅没有激起任何波澜，甚至连个小小的水花也见不到。PS3的游戏跨平台到X360是索尼咎由自取、罪有应得，而X360游戏跨平台到PS3就是无关痛痒、不值一提。基于这种原理，《最终幻想XIV》的公布可能不见得是件好事——这只会给微软创造又一次拍肩的机会。

E3展后，田中弘道暗示了《最终幻想XIV》推出X360版的可能性。从商业角度来说，在欧美前景广阔的《最终幻想XIV》如果少了网络服务强悍的X360，将会是SE莫大的损失。SE先公开PS3版《最终幻想XIV》之后又暗示有意跨平台，明显是在向微软抛媚眼，期待着马特里克提着一箱美金，与和田洋一继续探讨E3 2010该拍左肩还是右肩。

索尼没有对《最终幻想XIV》的PS3独占大肆渲染，可能是因为与SE之间并不存在独占协议。推销保险起家的和田洋一老奸巨猾，《最终幻想XIII》的幕后交易大概让SE收到了充足的美元，《最终幻想XIV》故技重施也不稀奇。即使是为跨平台而打造的游戏，先公布PS3版也是好处多多，因为微软舍得花钱把PS3独占变为跨平台，尤其是《最终幻想》这种垂涎多年的牌子。微软早已在日本第三方心目中树立起凯子形象，盖茨的口袋就是他们的提款机。

这是一个人情如纸薄的年代，所谓的第三方独占已经毫无意义，个别游戏仅存的一点贞操也将逾期失效。X360十大新作之一的《分裂细胞 断罪》十有八九只是限期独占。微软用重金打造了索尼众叛亲离的表象，其实绝大多数第三方对PS3是只叛不离。X360迄今共诞生百万大作60多款，其中完全独占的第三方游戏仅3款，即使是限期独占游戏也屈指可数。任天堂早在十几年前就已看破人情冷暖，并用自己的力量证明了仅以第一方之力足以驾驭潮头。索尼也在学习任天堂超然世外的境界，对第三方去者不追，把“贿赂”第三方的钱留给自己打造第一方大作。PS3的12款双白金游戏中，第一方游戏占了5款。索尼发布会的压轴戏不是《最终幻想XIV》，而是《战神III》、《未知海域2》等第一方巨作。《未知海域2》今年为PS3赚足了面子，被美国1UP网站评为E3最佳游戏，IGN也为其颁发了最佳画面奖。前两年把PS3的机能批得一无是处的人们，如今大概只有咽口水的份。

索尼在这一场漂亮的反击战之余，手中还留了几张王牌。E3展之前数日，索尼内部的可靠消息确认了超薄版PS3不会出展，但将于秋季发售，理由显而易见：目前零售商的货架和仓库里还有大量PS3存货，公布超薄PS3会妨碍这些存货的消化。同一篇报道中还指出索尼会把PS3的降价声明留给TGS。目前PS3在日本正处于“准激活”状态，春季商战赢得满堂红，虽然淡季的来临让PS3销量暂时下跌，但市场人气已经复苏，如今只欠超薄PS3这场东风。等到旧版PS3消化完毕，索尼借TGS公布售价更低的超薄PS3，将可全面激活日本市场，冬季后再迎来《最终幻想XIII》的圣驾，2009年末商战有望成为PS3走向高速增长的契机。

PS3落难后，边看热闹边落井下石的观众为数不少，学识渊博的分析家们纷纷摇头，心满意足地宣布PS3回天乏术，未来将会是微软和任天堂的两极格局。就像2年前，PSP最低谷时也被把脉诊断的分析家定为绝症。如今PSP的生龙活虎令人大跌眼镜，这台差点就被盖棺立碑的掌机顺利突破了5000万销量，目前仍处于上升阶段，预计本年度将销售1500万，未来4年内有望达成一亿台目标。PSPgo与PSP-3000平行发展的策略将顺势带动索尼集团报以厚望的PSN事业。PSPgo的外形有些山寨，但多数海外记者的体验反响相当积极，实物的精致与操作手感都好于预期，小巧的造型对于亚洲玩家可能会更为讨巧。更重要的是，PSP的新作阵容无法不令人心动。同时公布的GT、MGS、BH三强足以令PSP在日本继承PS2的衣钵，今年秋季之后《GT赛车PSP》、《铁拳6》、《灵魂能力 毁灭宿命》等陆续上市，明年可能还会有《最终幻想Agito XIII》和《怪物猎人携带版3》这两大天王，PSP玩家总算是苦尽甘来。

可惜几近完美的索尼发布会让那段令人提不起兴致的棒子演示破坏了格调。同样是跟随任天堂的脚步，微软的外星科技令人由衷赞叹其青出于蓝，而曾率先以EyeToy实现体感操作的索尼却再次被讥讽为东施效颦。索尼发布会的挥剑、拉弓等体感演示与两个小时前的任天堂发布会如出一辙，不知道特雷顿总裁手持棒棒糖状的新控制器时，是否会回想起当年戏称Wii是棒棒糖的那段经典语录……

索尼正在尽它的最大努力振兴PS3，但数次失败的打击令其信心不再，PS3的棒棒糖是索尼对业界的未来感到迷茫的表现。微软已领会精神，而索尼仍处于纯粹的模仿阶段，未来在此领域必定受制于人。也许索尼应该请回曾力推EyeToy的菲尔·哈里森，打造PS3自己的外星科技。高清次世代主机的前半段是画面之战，面向休闲用户的后半段将是体感之战。未来将是动作感应的世界，索尼已经在画面之战中比微软慢了一步，PS3承受不起再一次的姗姗来迟。




■洛杉矶的夜晚被城市的灯光照得通亮。

六出E3

文 多边形

美编 anubis

不瞒各位，每年游记最难的就是开头，每每这个时候都不知道如何下笔，往往要写好几个开头才能觉得满意，这不，您现在看到的已经是我写的第四遍了。今年是我第六次去洛杉矶，也就是说我已经写过六次游记了，我一直都觉得我非常幸运，每年都能有这样一次机会走到外面的世界去看一看，这样的经历对我的人生观和世界观都有着极大的推动与扩展，我也希望能通过游记，把我的所见所闻所思所想告诉大家，假若您在看过游记后能够帮助您多知晓一点点东西，那我也觉得非常欣慰了。

美国人看 H1N1

今年去美国最大的话题莫过于H1N1甲型流感了，出国之前恰逢这该死的流感在全球大爆发，尤其是美国，由于与疫情最厉害的墨西哥为邻，再加上墨西哥人偷渡美国的情况甚为猖獗，直接导致美国的感染人数直线上升。据说美国那段时间每天以200人-600人被感染的速度迅速在全美蔓延开来，而这些消息无疑让我的同事朋友家人都甚为紧张，我的老妈和我的太太都力劝我不要去，胜负师和纱迦也曾考虑这次放弃现场采访，而我自己也曾有过动摇。

临出发前一个月，我几乎每周都要和美国的罗老师通个电话，问他在当地有没有甲型流感的新动向，而罗老师每次都用很诚恳的语气跟我说："没事，完全没事，不用担心，尽管来吧。"可是当我把罗老师的话转述给家人的时候，他们反而更担心。于是我又只好给我在美国的一个远房亲戚写信，询问他们在那边状况如何，得到的反馈也是一样的轻描淡写，压根就没把甲型流感当回事。一边是国内风声鹤唳，一边是国外毫不在意，我究竟该听哪边的呢？

直到有一天，纱迦拿着一份《参考消息》的文章来给我看，我才明白为什么老美没有把甲型流感当回事。那是5月21日《参考消息》周四特刊上的一篇署名为"驻洛杉矶记者　于大波"的文章《美国人为何不拿"甲流"当回事》，文章里面说："据美疾控中心统计，美国每年死于季节性流感的人数多达3.6万……但人们对季节性流感之所以并不惊慌，是因为季节性流感是可防和可治的。当人们认识到甲型H1N1流感的致命性并不比普通流感高，而且同样是可防和可治时，对此的恐惧就逐渐消除。"看过了这篇报道，这才明白为什么身在美国的罗老师他们对此并不在意的缘故。随即我把这篇报道拿给家人看，才略微消除了一点他们对这次行程的担心，但我的太太还是执意给我买了一包口罩，并嘱咐我每天一定要戴着。

去往美国的路上，我一直都很注意观察境外对甲型流感的防范措施怎么样。在香港机场还能偶尔看见一两名戴着口罩的旅客，而所有途径香港的旅客都被要求填写健康状况登记表，上面无非是"最近去过哪里"、"有没有发热咳嗽等症状"等问题，照实填写后留下联络方式即可顺利过关。在韩国仁川机场转机的时候，负责转机的工作人员倒是戴着口罩，而候机厅以及免税区的工作人员却很正常，同样填写了一份健康状况登记表。等到了美国洛杉矶机场，就发现情况真如罗老师所说的，"连机场都没人戴口罩"，老美还真是想得开。

后来我想了想，美国之所以没把甲型流感当回事，主要有下面几个原因：第一、如《参考消息》报道的，每年季节性流感都要死两三万人，而到目前为止美国甲型流感的感染人数还不到一万，还不够引起老美的重视；第二、美国的医疗体系发达，万一有问题可以得到及时有效的治疗，同时美国公民的健康意识普遍较高，对于一些防范措施也会自觉遵守；第三、美国尤其是洛杉矶，地广人稀，人口居住分散，绝大多数都是独立房屋，互相之间的有着一定的生活距离，不易传染。基于以上原因，所以在美国基本上看不到任何甲型流感严防死守的迹象，就连E3大展这样人群集中流动的集会场所，大家也是大大方方地自由来去，没看见谁戴着口罩去E3的。

不过国内的情况与美国不可同日而语，人口数量多、分布密集、流动性大，所以必然要采取更为积极主动的防范措施，例如这次回来经过海关的时候，整车的人都必须留在车上，等待逐个检查完毕后才允许下车入关。而我在到达国内后，主动在家自行隔离了三天，才去办公室继续工作。这个事情就叫"不怕一万，就怕万一"，如果因为我的不慎而导致整个办公室的同事遭殃继而影响了杂志出刊，那我也算"名垂青史"了（笑）。

究竟怎么去 E3

一直都有读者来信询问，你们去一次 E3 到底要花多少钱？路上需要多少开销？如果我去要准备多少资金？究竟怎么才能去 E3 ？下面我就来给大家简单介绍一下究竟如何去 E3，以及去一趟 E3 要花多少钱。

首先，去美国最重要的事情就是办签证，有可能很多朋友还搞不清楚护照和签证的区别，简单说，护照你是出国的凭证，是给中国海关看的，签证是你进入其他国家的凭证，是给外国海关看的，这两者必须在一起使用，缺了任何一个，你都不可能出关或者入关。由于一些客观原因，中国公民取得美国签证并不是那么容易的，美国将去年才刚刚开放了对中国公民旅游签证的限制，并且仍需要组团进入才被允许，所以绝大多数前往美国的中国人，都是持的商务签证（移民或持有绿卡的不算）。

美国政府给中国公民签发的商务签证分几种，最常见的是 B1/B2 商务签证，这种签证的优点是可多次进出，并且大多有半年到一年的有效期。申请这种签证，一般需要准备三份主要的材料：第一、前往美国的商务事由（例如去参加 E3 大展）；第二、足够的资金保证（例如让公司出具有关公司承担所有旅行费用的证明）；第三、美国公司的邀请函（例如 E3 组委会邀请你参加 E3 的函件）。准备好这些资料并不能保证你能获得签证，如果你能提供其他证明材料（例如证明你在中国有固定资产，或者你的妻子丈夫小孩还在国内），证明你没有任何移民倾向，那么也能提高你获得签证的几率。

准备好这些材料后，接下来你需要做两件事情：第一，前往中信银行缴纳签证费，这个费用往年是 100 美元，去年还是前年开始涨价到 130 美元，不过你在银行缴纳人民币即可，大约是 930 元人民币，这笔费用的有效期是一年，意思就是说在你缴纳这笔费用的一年内，均可向美国大使馆提出签证要求，过期则需要重新缴纳，如果签证被拒亦不退还；第二、在中信银行购买专用的电话卡，这张卡的面值是 12 分钟 /54 元人民币。这张特殊的电话卡是用来打电话给美国大使馆约定签证面试时间用的。卡上有密码，等你拨打美国大使馆专门的特殊号码后，按照提示输入密码，就可以与使馆人员通话了。通话的过程并不复杂，而且是中文服务，你不必担心语言问题。基本上向对方阐述一下你去美国的理由，然后他或者她会询问你一些基本问题，最后就会给你约定一个前往大使馆面签的时间，这样就算面签成功了。这是你踏上美国之前需要花的第一笔费用。

具体签证面试的过程我就不说了，毕竟这是游记不是美国签证指南。假设你已经获得了美国签证，那么你就可以开始着手准备出发了。基本上去美国只有一种方式可以选择，那就是坐飞机，所以你需要订一张前往美国的机票。要记住一个原则，机票是越早订越便宜，至少要提前一个月订机票才有可能拿到非常便宜的价格，而且国际航班的机票大多都比较紧张，越早订越稳妥。一般来说国内航班飞美国的价格普遍较贵，具体原因你不要问我，所以我也不推荐你选择国内航班出国。从香港出发的不少国际航班很容易申请到特价航班，所以如果你前往香港不是太费时费力的话，建议你选择从香港出发的航班。有人可能会问，如果我没有港澳通行证怎么去香港？答案是，如果你持有美国签证的话（其他国家签证也一样），是可以直接持护照从中国海关出关去香港的。这个费用不等，而且还分两种，中途转机和直飞的价格也不一样，前者可以更便宜点。我曾订到最便宜的中华航空公司机票不到 4000 元，加上税也才 4500 元左右，今年订的是大韩航空的机票，从香港起飞中途在韩国转机，整个费用不到 6000 元，算是较为正常的价格。



在媒体中心刚刚拿到今年的记者证。

抵达美国后的费用我在往年的游记里也提到过一些，这里就不再重复了。酒店从几十美元到一百多美元不等，吃饭的费用一天可以控制在五十美元以内，租车或者请罗老师这样的司机开车，费用也从五十美元到两百美元不等（根据具体行程来计算），这样你基本上能估算出整个美国之行的费用需要多少。以上谈的是如何去美国和去美国的费用，下面我们再回过头来谈谈另一个玩家关心的问题：为什么 E3 是邀请制？

一直以来都有读者来信表示疑问，E3 作为一个公开的展会，为什么我去报道还要受到他们"邀请"才能去呢？难道我报道你 E3 还需要经过你的批准不成？这里需要向大家解释一下，E3 大展的全称是"电子娱乐大展（Electronic Entertainment Expo）"，这是一项商务性质的展会，而并非大家想像中的那种向公众公开的展会。在我们往年对 E3 的报道中，主要将整个展会分为两个部分来报道，一个是 E3 大展开展前的三大厂商发布会（微软、任天堂、索尼），另一个才是 E3 大展本身。

原本是 E3 展前"开胃菜"，现在已经逐渐"喧宾夺主"成为主要内容的三大厂商发布会，是采用完全的邀请制参加方式，并不是说你想去就能去的，所有想参加发布会的媒体都必须经过厂商方面的审核与批准，最后才给予发放入场证。之所以采用这种方式并不是厂商把记者都拒之门外，主要的原因有如下几点：第一、每次开发布会的规模有限，发布会现场仅能容纳的坐席非常紧张；第二、从媒体角度考虑，需要照顾到一些比较重要的媒体，给予第一手资料的优待；第三、从安全角度考虑，对媒体资格和与会人数进行必要的限制是必须的。所以三大厂商仅能选择他认为比较重要的能够达到所预期宣传效果的媒体，而 UCG 是这几年来惟一一家每年都获邀参加发布会的中国游戏媒体。

而 E3 大展本身，由于其商务展会的性质，对媒体采取的是申请制度。所有想报道 E3 的媒体需要提前向组委会提交申请，准备资料以证明你的媒体资格，最终获得组委会的认可后，才能拿到 E3 的入场证。在这一点上其实世界上任何一个展会都是一样的，因为你申请了媒体身分，在工作的时候就会有很多方便，例如


复苏后的E3会场特别热闹，连疯兔都忍不住在场内疯来疯去。

某些场合仅限媒体拍照或者进入。一般来说只要你提交的资料是真实有效的，基本上都会获得E3组委会发放的入场证。你可能会问，那如果我不是媒体怎么参加展会？有两种方式：第一、证明你是游戏业的从业人员，譬如你是某游戏公司的雇员，便可以领到展会的参观证；第二、加入ESA（Entertainment Software Association，娱乐软件协会）成为会员，然后花400到500美元购买一张入场证。要注意的是，无论你用什么身分参加E3，你必须是18岁以上的成年人。

说到海关，这里说个题外话。今年从深圳皇岗口岸出关的时候，检查我护照的那位海关工作人员竟然是我们读者，他拿到护照后叫了我一声"多哥"，我一愣，他问我"又去E3啊？"我说"是啊是啊"。没想到有海关的工作人员也是我们读者，真是让我受宠若惊。



■左边这位"陪玩"的白发老头儿就是给马里奥配音的人。

美国佬印象

来美国这么多次，也和不少美国人打过交道。早些时候从书本电视网络上看到过不少对美国人的描述，心中对美国人也有了一些模糊的印象，但是这么多年面对面接触下来，对老美的印象有所改变，这里就和大家随便聊聊。

美国人普遍是比较幽默的，哪怕是素未谋面的两个人也能聊个两三句就开起玩笑来。今年在洛杉矶机场入关的时候，排在我前面的是位中国女士，不过她的英语不太好，看我排在后面，想请我待会儿陪她一起到海关人员面前，帮她当个临时翻译。等轮到她的时候，我便陪她走到海关人员面前，这位老兄抬头一看走过来俩人，便问："你们是夫妻吗？"我说："不是。"他说："那你不能站在这里，回去吧。"我说："这位女士英文不太好，她要我帮她临时翻译一下。"这位老兄马上幽了一默："没事，我的中文也不太好，我能应付。"于是我笑了笑，便走回了队伍。等到她处理完，轮到我的时候，这位老兄一边查看我的护照和签证，一边故意小声逗我："你们俩什么关系？不是来美国幽会的吧？"我立刻表示否认，并将手中的结婚戒指给他看，表明我已经结婚了。于是他很意味深长地"哦"了一声，一脸坏笑地说："别担心，美国是个自由国家。"搞得我哭笑不得。

如果说北京人能"侃"的话，那么我觉得老美的"侃"功也绝对不在话下。第一天展会结束后，我看时间还早，便去洛杉矶会展中心旁边的斯塔普斯体育中心——也就是洛杉矶湖人队的主场——去给办公室某位"科比饭"买一件原版的湖人队战袍。走进专卖店内，一位拉美裔的小伙子便热情地来招待我，问到我需要购买的东西后，他便带领我到相应的柜台，让我自己挑选。我正在看衣服，他突然问到："你是游戏记者吗？"我正奇怪他怎么知道我身分的，低头一看原来是我忘记取下的E3记者证"暴露"了我的身分，于是就告诉他我是来参加E3大展的。这下可不得了，一下子就撬开了他的话匣子，拉着我不住地"侃"，从E3大展聊到我从哪里来，从姚明聊到他喜欢《MGS》，还非要我教他"Jersey（战袍）"两个字用中文怎么说，整个人显得兴奋无比。最后我买完东西要离开了，他才依依不舍地向我告别。


■有家公司在现场提供免费的面部3D扫描，弄出来还蛮像那么回事儿。

有时候老美也是"傻"得可爱，看过我前几年游记的读者应该还记得有一次在E3上某位老美被任天堂《脑白金》里的一道"6×9=？"给难住的事情，这次我又遇到一次老美被简单的加减法给急得脑门冒汗。那天我走进一家GameStop游戏店，正巧碰见这家店今日特价"马银　原价44.99美元　现价19.99美元"，正所谓来得早不如来得巧，赶上了便宜岂有不占之理？于是拿上一张游戏走到柜台前交给店员，谁知这位店员拿着游戏在收银机那儿鼓捣了半天也不见给我结账，我便问了句"有什么问题吗？"这位店员头上都急得快冒汗了，一脸抱歉地对我笑了笑，然后把身边的同事叫过来，问他："44.99美元减去多少是19.99美元来着？"我一听这话顿时被雷到了，敢情老美连这两位数的减法都算不过来么？于是我马上告诉这两位还在收银机前冒汗的老美："Take 15 off.（减去15美元即可）"听到这话，这俩人恍然大悟，一脸尴尬地向我表示感谢，于是我把钱递给他，他很快就把找的零钱和小票递到我手上。我拿着现金觉得有点不对，仔细一看，小票上打印着"马银　14.99美元"，这下轮到我冒汗了，原来这哥们儿估计是一时紧张，把要减去的数字当作游戏价格了，每当我想起这事儿的时候都无比感叹我们的古人发明"九九口诀"是多么的伟大与智慧。

不过，从上面这件事也可以看出，老美有时候办事是比较大大咧咧的，虽然认真，但是缺乏一些严谨，这一点上不如日本人和德国人。在每次去E3之前，我都要和不少游戏公司事先联系，以确定相关采访等事宜，而从这些书信来往中就能看出不同国家民族的区别。比方说日本公司如果答应你一件什么事情，譬如给你发一封邀请函之类的，说什么时候发过来，那一定是准时到达；而老美则时常出这样那样的问题，不是搞错名字（也许他们对中国人的名字的确理解有困难）就是不按时发信过来，有时候还要我再写信去催，否则有可能他们就真的忘了这件事。

不过总的来说，美国佬还是挺好打交道的，由于其随和包容的性格，和他们在一起不会感到有什么陌生感和排斥感。人与人之间的关系也非常融洽，陌生人眼神相碰也会互相微笑致意，让人觉得是一个非常轻松的国度。

今次洛杉矶



■今年SE突然大方了起来，展台和屏幕随便拍，真是太阳从西边出来了。

有一次坐罗老师的车回酒店，路上我突然对罗老师说："我觉得我来的这几年，洛杉矶好像一点变化没有，我第一年来是这个样，这过了五六年，还是这个样。"罗老师笑了笑："别说你每年来一次没觉得有什么变化，我在这里已经生活十多年了也没觉得有什么变化。"对于这样一个发达城市来说，各项基础建设都趋于完善，居民的生活也都比较稳定，所以整个城市的确是没什么变化。不过这次的洛杉矶之行，比起往年来说还是有所不同的。

首先，今年洛杉矶的税率有所提升。其实本来洛杉矶那8.25%的消费税在美国城市里就算相当高的了，结果今年还涨了一个百分点，达到了9.25%，接近10%了。看来施瓦辛格这位州长当得也不容易，即使达到这么高的税率，洛杉矶依然赤字非常严重。而对于我来说就是购物成本大幅上升，买10美元的东西就要掏出近1美元的税，即使在美元汇率已经跌破7元大关的情况下，依然是不小的负担。

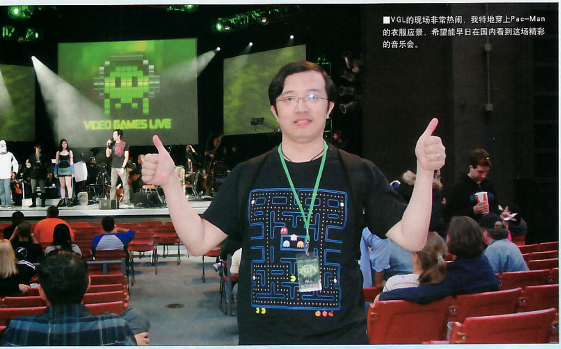
其次，对于常年缺水的洛杉矶来说，我前五次都没有遇到过哪怕一次下雨天，每每都把加州温暖的阳光从头到脚享受了个够，没想到今年居然让我赶上了一次下雨天，实在是闻所未闻。那天正好是去任天堂发布会的早上，一大早还在高速公路上飞驰着，昏昏欲睡的我忽然被雨点砸到车窗上的声音给惊醒，睁眼一看果然是在下雨，顿时兴奋了起来，告诉罗老师说我来洛杉矶这么多次，还是第一次看见洛杉矶下雨呢！我也不知道为什么要这么兴奋，仿佛这辈子都没看见过雨一样，不过这雨仅仅如蜻蜓点水一般来去匆匆，连地上都没有打湿就已经不见踪影。罗老师安慰我说，他在洛杉矶一年也看不到几次下雨，每次下雨最兴奋的是家里的草坪和花园不用浇花了。后来在离开洛杉矶的那天，在路上同样赶上了一场阵雨，这次比上次要稍微大一点，天空也像模像样的乌云密布，多少算是了了我一桩心愿，整个洛杉矶之旅显得比较完整了一些。

最后，今年洛杉矶当地的气温也显得有些诡异，中午太阳当头的时候可以热到近三十度，而晚上凉风飕飕又把气温降到十多度，温差大得有点受不了。不过洛杉矶整体气候还是蛮舒服的，虽然缺水显得有些干燥，但是和暖的阳光和徐徐的凉风让人感觉十分惬意，弄得我每次回到深圳这潮湿闷热的气候里，都对洛杉矶充满了怀念。

说个题外话，这次在洛杉矶又学到一样东西。喜欢看电影的朋友都应该知道"CC字幕"这样一个名词，全称是Closed Caption，又称隐藏式字幕。我一直不太明白这个名词是什么意思，这次在洛杉矶看了几场电影，终于知道了这"CC字幕"的含义。这也是一个很巧合的事情，那次我走进剧场的时候，看到有几位观众座位的扶手上，竖着一个长长的活动杆，杆的末端有一块灰色的玻璃，正好挡在观众的眼前。我一开始还以为这是某种特殊的观影装置，比如实现3D特效什么的，但是一想又不对，怎么会就他们几个人有而绝大多数人没有呢？电影结束后，我忍不住找到现场工作人员问了一下，原来这玩意儿就是用来看"CC字幕"的特殊装置。一般情况下你在大银幕上是看不到有字幕的，但如果你是失聪者便可以通过这个装置看到隐藏式字幕，这样既不影响大多数人观影，又能照顾到这些听不到声音的人，而且又不会破坏影片画面的完整性，真是一个伟大的发明啊！

来年的期待

在洛杉矶的最后一天，也就是E3结束的当天晚上，我有幸受到Video Games Live主办方以及该音乐会创始人Tommy的邀请，前往现场观看了一场Video Games Live游戏音乐会，相信不少玩家也曾听说过这音乐会，在网上也一定看过现场视频。与去年在上海举办的那次Press Start游戏音乐会相比，美国人创办的Video Games Live在气氛上更加活跃更加热闹，主持人与观众的互动让现场的气氛不断HIGH到高潮，比起日本人的严肃，美国人还是更会疯一些。可惜现场不允许摄像，所以我没有任何影像可以带给各位读者，不过大家不要觉得遗憾，因为Video Games Live在今年很可能要在国内举办首次现场音乐会，希望很快能给大家带来好消息！



■VGL的现场非常热闹，我特地穿上Pac-Man的衣服应景，希望能早日在国内看到这场精彩的音乐会。

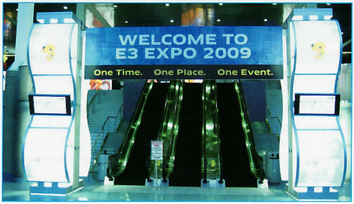
经过两年的折腾后，今年的E3终于迎来了复苏的一年，虽然还没有完全恢复到往年的规模，展厅并没有全部被租用（西厅和南厅仍有不少空位，尤其是西厅有将近四分之一的位置还空着），参观人数也没有往年那么多（06年之前每年差不多有七八万人参加E3，07和08两年因为规模缩小锐减到四千多人，而今年足有四万多人参加），但是总归是有了一个向正确方向发展的好势头，相信明年的E3一定会更加热闹更加令人期待。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

特报 SPECIAL E3 2009 吸引 4 万观众，明年展期确定



美国娱乐软件协会（ESA）于 6 月 4 日宣布，今年 E3 展参观人数共达到 4.1 万人。而去年仅限受邀人士参观的 E3 展观众数量只有 5000 人。ESA 会长 Michael Gallagher 表示，今年的展会取得了大成功，对于会员企业和参展商而言，在销售、业务拓展和形象展示等方面都获得了成功。不过比起有 6 万名观众的 E3 2006，今年 E3 展的规模还没有完全恢复，不过其中部分原因是 H1N1 的肆虐让海外观众大大减少。

对于 E3 2009，多数游戏公司都表示满意。EA 首席执行官 John Riccitiello 说："ESA 为游戏业界带来一场精彩的展会，E3 2009 反映了游戏产业的迅速发展及其生命力与创新力。我已经对明年的展会迫不及待。"Take-Two 总裁 Ben Feder 透露，由于今年展会规模大大提高，也为参展商们带来了更多的商业机会，他说："我想今年在展会中谈成的生意比过去 5 年的任何一届都多，零售商都到了，有超过 100 家。"

ESA 宣布 E3 2010 仍将在洛杉矶会展中心举办，时间为 2010 年 6 月 15～17 日。

软件 SOFTWARE Rockstar 为 PS3 打造 GTA 级独占巨作！

在索尼的 E3 发布会中，出现了一款 Rockstar 的新作《Agent》，虽然该作仅仅公布了一个 LOGO，但它很可能会成为 PS3 有史以来最大牌的第三方独占大作。这款游戏如今确认正是 Rockstar 于 2007 年公布的神秘新作，它是由"《GTA》系列"开发团队 Rockstar North 亲自打造。Rockstar 母公司 Take-Two 的总裁 Ben Feder 透露，本作是由 Rockstar 创始人兼"《GTA》系列"制作人豪瑟两兄弟联合监制，很可能会成为与《GTA》相同级别的超大作。

Feder 说："它是由专门打造 AAA 大作的团队开发。我想它的主题、角色、剧情与场景都将带来丰富的游戏体验。"Feder 承认，之所以让《Agent》成为 PS3 的独占游戏，是因为索尼向他们提供了强有力的支持。当年《GTAIII》就是在索尼的支持下突破了千万销量，Feder 相信《Agent》也将成为 PS3 时代的《GTA》。他说："在如今这个阶段，如果想要打造一个全新系列，独占会有助于树立品牌地位。"Feder 对于 PS3 充满信心，认为索尼"有能力像过去一样引领市场"，他相信索尼还有足够的时间重返主机销量首位。



DIGEST 本期大事记

06.01 微软召开 E3 展前发布会，公布全身体感系统"初生计划"，事后确认，该装置很可能相当于微软的下一部主机。此外微软还在发布会中公开了《光环 致远星》、《求生之路 2》等多款大作。

06.02 任天堂在 E3 展前发布会中公开了两款《马里奥》新作、与 Team Ninja 合作开发的 Wii《银河战士》新作、《黄金太阳 DS》以及 Wii 的最新硬件：生命力感应器。

06.02 索尼 E3 展前发布会中意外公开 PS3/PC 版网游巨作《最终幻想 XIV》！发布会中还确定 PSPgo 将于 10 月 1 日率先在欧美上市，同步首发游戏包括《GT 赛车 PSP》，首次亮相的 PSP 新作包括《潜龙谍影 和平行者》、《生化危机 携带版》、《小小大星球》等。另外索尼还演示了未公布名字的新体感操作系统。

06.03 宫本茂向业内人士内部展示了 Wii《塞尔达传说》新作的设定图，该作已经开发多时，预计明年发售。

06.04 美国娱乐软件协会（ESA）宣布今年 E3 展观众数量为 4.1 万人，明年E3将于6月15～17日举办。

06.05 Take-Two 总裁透露，Rockstar North 打造的 PS3 独占大作《Agent》将会是一款与《GTA》同级别的超大作，可能会成为 PS3 时代的《GTA》。

06.13 任天堂宣布 Wii 在美国的累计销量已经达到 2000 万台，刷新了美国的主机销售速度记录。

06.14 NBGI 召开 2009"传说"盛典，PS3 版《薄暮传说》确定 9 月发售。

NOTEPAD



特报 SPECIAL 来吧，斗剧！中国《铁拳》第一人！

斗剧是街机类电子竞技国际性的赛事。经过几个月的努力和准备，斗剧 09 铁拳项目中国代表选拔赛即将正式拉开序幕。对于国内千千万万的铁拳爱好者来说，这是一次难得的大展拳脚的机会。

本次斗剧 09 铁拳项目中国代表预选赛精心筹备，将会成为本年度最大规模的格斗游戏赛事。它拥有分布在上海、北京、广东、江苏、湖北等三省两市的众多分赛区，涵盖了中国铁拳项目的高水平地区。想要参加的爱好者，可以参加各分赛区的比赛，以满足大家参加大赛、体验大赛、打出自己的一片天空的希望！

如果你想参加比赛可以登陆 www.tougeki.cn 报名，也可以在作为比赛场地的店铺报名。具体的比赛店铺，比赛日期以及比赛所产生的名额情况如下：

上海世宇乐园莘庄旗舰店	7.5	当日预选＋总决赛
上海结城游戏	6.21	上海代表
北京西单酷虎游戏世界	6.20	北京代表
南京风云再起动漫体验中心	6.28	南京代表 1
南京大富豪电玩	6.20	南京代表 2
徐州锐奇电玩	6.27	徐州代表
广州环游嘉年华易发店	6.20	广州代表
武汉手舞足蹈俱乐部	6.28	武汉代表

我们游戏的每个女性角色都要足够诱人，不管是内在还是外在，都要有诱人的地方。



Team Ninja 新负责人早矢仕洋介被问起是否会对《银河战士》的萨姆斯进行《DOA》式身材设计时，做出了如上回答。

业界声音

特报 SPECIAL 《使命召唤》网游版摸索中

自从《使命召唤 4 现代战争》之后，“《使命召唤》系列”从原来的双白金级游戏晋升为千万级巨作。不过比起 Activision Blizzard 最大的摇钱树《魔兽世界》，《使命召唤》还有不小的差距，因此 AB 首席执行官 Bobby Kotick 曾表示有意将《使命召唤》发展成网络游戏。最近 AB 已经在对《使命召唤》的月费制网络服务展开市场调查。

据称，AB 的这次市场调查是针对能够“提升多人游戏体验”并且让付费用户获得独有游戏内容的网络服务，比如特殊武器、游戏模式等，可能意味着 AB 将会推出《使命召唤》的会员制服务。据称这将会是 AB 为《使命召唤》网游版的推出所做的市场探索与铺垫。

特报 SPECIAL 立体成像！《潜龙谍影 街机版》公布







E3 展期间，小岛秀夫给玩家带来了一波又一波的惊喜，除了《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 和平行者》和《恶魔城 暗影之王》外，小岛组还有一款独特的新作正在开发中。《潜龙谍影 街机版》（Metal Gear Arcade）是在 PS3《潜龙谍影 Online》的基础上进行变更的作品，最大的不同之处在于：它使用了立体成像技术！

《潜龙谍影 街机版》采用了座舱式街机筐体，5.1 环绕立体声音响让玩家身临其境，而戴上了专门配备的立体眼镜之后，就可以看到游戏以立体画面呈现在你面前。由于是根据《潜龙谍影 Online》制作的游戏，因此也是以多人对战为主。通过日本的街机网络，最多可以 16 人对战，本作也将会提供单人或者双打的任务模式。本作将于年内在日本推出。

软件 SOFTWARE 小岛秀夫专攻 PSP，《MGS 崛起》使用新引擎

《潜龙谍影 崛起》的公布是今年 E3 展的一个焦点，不过由于该作并非《MGS》正统续作，因此很多玩家担心其游戏质量可能达不到正统续作的标准。不过小岛组日前表示，《潜龙谍影 崛起》是一个与《潜龙谍影 4》一样庞大的项目。小岛组网络电台主持人 Sean Eyestone 说：“我们为此重新制作了一个引擎，将会有非常惊人的画面，并确保在所有平台上都有最好的画面效果。”他还透露雷电眼睛颜色的变化在本作剧情中有重要意义。小岛秀夫表示本作代表着《Metal Gear》的新系列，游戏类型仍然是战术谍报，不过将会展现全新面貌，更加专注于欧美市场。



令人意外的是，Eyestone 透露小岛秀夫目前的主要目标是开发 PSP 的《潜龙谍影 和平行者》。小岛秀夫本人甚至表示：“我将会比一般制作人更为深入地参与该项目的开发一线。”而《潜龙谍影 崛起》虽然项目规模庞大，但都交给了“年轻的新血液”，而“崛起”这个副标题也包含了多层含义。他说：“它（崛起）将会把《Metal Gear》整个系列提高到一个新境界。”

特报 SPECIAL 2009“传说”盛典召开



NBGI 于 6 月 14 日召开了 2009 年“传说”盛典，众多知名一线声优出席，并公布了几款《传说》新作的最新情报。首先是 PS3 版《薄暮传说》确定将于 9 月 17 日发售，剧场版《薄暮传说 初次出击》将于 10 月 3 日公映。预定今冬发售的 Wii 版《圣恩传说》公布了女主角索菲（声优：华泽香菜），男主角阿斯贝尔的声优为樱井孝宏。此外，将于 8 月 6 日发售的《对决传说》也公布了 6 名新角色。

我们的体感控制器可以适用于目前已经推出的所有 PS3 游戏——以及目前正在开发的所有游戏。



SCEA 总裁 Jack Tretton 日前表示，E3 期间公布的 PS3 新体感控制器将可以通过软件补丁支持过去已经推出的 PS3 游戏，它还表示支持该控制器的游戏将会多得让玩家吓一跳。

业界声音

软件 SOFTWARE X360 版《最终幻想 XIII》开发始动

去年 SE 宣布《最终幻想 XIII》跨平台时，曾表示要等 PS3 版制作完成之后才会开始制作 X360 版。不过如今 X360 版已经确定将于明春发售，因此 SE 已经开始着手该版本的制作。制作人北濑佳范日前透露，自从 4 月份《最终幻想 XIII》PS3 试玩版在日本推出后，X360 版已经开始制作。北濑佳范说：“现在 PS3 版的开发非常顺利，部分员工已经可以腾出工夫来为 X360 版编程。”看起来 X360 版的开发也非常顺利，因为 SE 只用了两个月的时间就为 E3 展制作了一个可以实机操作运行的版本。



软件 强强联合！科幻 FPS《Brink》公开



上期本刊曾经预告过的《Brink》在今年 E3 展中大受关注，本作是由《雷神之锤大战》的开发商 Splash Damage 与《辐射 3》开发商 Bethesda Softwork 合作开发，将为科幻 FPS 游戏注入全新活力。本作预计将于 2010 年第三季度发售。

《Brink》的故事发生在 2035 年，由于地球几乎毁灭，人类创造了浮游都市“方舟”。居住在方舟的人们分裂为两个派系：Security 与 Resistance，他们为了争夺方舟的控制权而战。玩家可以自己设定一名角色后选择阵营进入游戏。游戏采用了 SMART（随机地形灵活移动）系统，只要移动镜头就可以让主角在各平台间跳跃。本作游戏节奏很快，战斗激烈，根据玩家的行动目标会不断变化，获得经验值后可以提高能力、升级武器以及获得新任务。游戏中的任务可以在线 8 人协作进行。

到头来他们可能只留下一堆变幻无常的顾客，虽然为数众多，但终将离去。



SCE 社长平井一夫日前对英国《卫报》的记者说，如果一门心思地投身于主流市场而忽略了核心玩家，就失去了支撑一部主机的支柱。

我们早就试过了摄像头感应器的游戏，不过后来还是认为加速计更好用。



任天堂社长岩田聪向《金融时报》透露，其实任天堂早就研究了摄像头体感技术，但后来还是认为 Wii 的三轴加速感应系统更实在。

业界声音

“对于 Capcom 来说，没有什么是不可能的。”



Capcom 北美社区经理 Seth Killian 日前在回应是否会有 Wii 版《街头霸王 IV》时发表了如上评述。

我们看到这个东西时的第一反应是，这实在太可笑了。



美国任天堂总裁雷吉对微软的“初生计划”非常不屑，他说：“我们早就已经研究过与之类似的技术，今后也会继续。我们与他们的不同在于，对我们来说，总是在不断寻求与众不同的道路，而不仅仅是装门面的技术而已。”

业界声音

特报 索尼将大力推广 PSPgo 迷你软件下载

PSPgo 摆脱了恼人的 UMD 光驱，让主机体积实现了一次大瘦身，今后所有的 PSP 游戏都将同时推出零售和下载版，而根据内部消息透露，提供下载的将不仅仅是普通 PSP 游戏。

据可靠消息称，索尼可能会在 8 月份德国的 GamesCon 展会中公布为 PSPgo 打造的类似于苹果 App Store 的网络服务，也就是说将会提供大量仅通过网络发行的小型游戏与软件。据称索尼正在鼓励开发者们制作价格低廉、容量小巧的游戏和程序，采用分级定价的政策，多数软件价格在 2 ～ 6 美元之间，开发商也可以提供免费软件。这些游戏与软件的容量会被限制在 100MB 以内。索尼鼓励开发者制作“非游戏软件”以及 2D 游戏。据称该网络商城服务可能会在明年第一季度推出。

另外，索尼目前已经大大降低了 PSP 开发工具包的价格，并且简化了 PSP 游戏的内容检查、审批与授权流程，降低了开发 PSP 游戏的门槛，希望小公司甚至业余爱好者都能发挥他们的创意，为 PSP 带来价格低廉的趣味软件。

INFO 新闻短波

知名周边品牌 PEGA 出展 E3

知名电玩周边品牌 PEGA 在海外拥有相当高的认知度，并且多次参加 E3 大展、香港游戏展等多个国际大型游戏展会，参展规模也往往位居行业厂商之首。今年，PEGA 也在 E3 展中亮相，并且准备出席东京电玩展，正式进军日本市场。目前，国内知名电玩经销商中天电子已经获得 PEGA 在国内广东地区的产品代理权，将 PEGA 产品正式引入了中国市场。



《镜之边缘 2》开发中

EA 欧洲副总裁 Patrick Soderlund 日前透露，《镜之边缘 2》正在开发中，不过仅投入了一个很小的团队。

《火爆狂飙》团队制作《极品飞车》

除了目前已知的三款《极品飞车》新作外，该系列还有另一款游戏正在开发中。EA 透露《火爆狂飙》的开发团队 Criterion Games 已经在从事该系列新作开发。

《生化尖兵》销售惨败

《生化尖兵》是 Capcom 今年的重点大作之一，目标销量为 150 万。然而该作质量不佳，看来很有可能成为 Capcom 近年来最失败的游戏之一。据统计，《生化尖兵》在北美发售首月销量只有 2.7 万套。讽刺的是，之前高清重制版《生化尖兵 重装上阵》首周销量就达到了 13 万。

《求生之路 2》遭抵制

近日上万名玩家在网上发起了《求生之路 2》抵制运动，理由是前作中有很多原本承诺的内容没有兑现，显然是被 Valve 搬到了续作里，而且续作与前作相比过于相似。

《使命召唤 战火世界》销量

Activision Blizzard 宣布，《使命召唤 战火世界》目前全球累计销量已经达到 1100 万套，该作的首个地图包下载量也达到了 200 万。

《战地 3》明年登陆

EA 首席运营官 John Pleasants 最近出席一个财经会议时透露，他最近刚刚到瑞典的 DICE 工作室看到了《战地 3》，DICE 对于该作的制作方式给他留下非常深刻的印象。不过本作不会在本财年内发售，也就是说至少要 2010 年 4 月之后才会问世。

Wii 美国销售 2000 万

任天堂于 6 月 13 日宣布，Wii 目前在美国的累计销量已经达到 2000 万台，任天堂表示这已经创造了美国历史上的主机销售速度新纪录。

《刺客信条》热销 800 万

《刺客信条 II》制作人 Patrice Desilets 透露，《刺客信条》的 PS3、X360 与 PC 版销量总合达到了 800 万套，他还表示可能有 3000 ～ 3500 万人玩过该作。

《古墓丽影》团队裁员

由于《古墓丽影 地下世界》销量没有达到预期，其开发团队水晶动力工作室近日决定裁员 25 人。

《现代战争 2》销量预测

Janco Partners 投资公司分析家 Mike Hickey 预测，《现代战争 2》将会在两个月内销售 1110 万套以上，之后还会稳步增加，预计将会有 2570 万名玩家玩到该作。

SE/Eidos 联合开发新作

5 月份起《古墓丽影》开发商 Eidos 已经成为 Square Enix 的子公司，最近 SE 社长和田洋一透露，SE 正在与 Eidos 共同打造一款全新作品。

Rare 全力开发“初生计划”

微软游戏工作室副总裁 Shane Kim 透露，Rare 目前正在为“初生计划”开发多款新作。

Wii 年末降价

知名游戏业界分析家 Michael Pachter 日前表示，根据他的调查，目前 Wii 的供应量终于超过了需求量，预计上半年的销量会比去年同期降低不少，为了完成 Wii 的全年出货目标，预计任天堂会在今年末将 Wii 降价到 199 美元。

《俄罗斯方块》将变为体育项目

《俄罗斯方块》创造者 Alexey Pajitnov 与其商业合作伙伴 Henk Roger 最近表示，他们将会把《俄罗斯方块》变成“第一个真正的虚拟体育项目”，这一目标的第一步就是在韩国推出可 6 人玩的《俄罗斯方块》网游版。



新闻综述 REVIEW

■任天堂 VS 微软

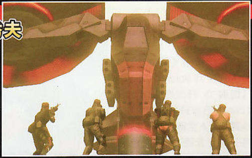
E3 之后，岩田聪、宫本茂、雷吉这三位巨头频频接受媒体采访，每次采访的话题几乎都离不开微软的“初生计划”，很多记者都想知道任天堂对“初生计划”的感想，而任天堂每位高层的回答都是统一口径：“任天堂的体感系统现在就能玩到，微软的体感系统不知何时发售，也不知价格如何。”比较令索尼尴尬的是，很少有人提起 PS3 的新体感系统，毕竟比起“初生计划”，连个代号名都没有的 PS3 控制棒演示效果确实差了许多。

虽然任天堂表面上对“初生计划”淡定自若，但这无疑会对其长远发展造成很大影响。操作新鲜感使人产生的好奇心理是 Wii 热卖的主要原因，然而人们的好奇心正在转向“初生计划”，这种具有无限可能性的体感系统将会让 Wii 未来的新硬件很难再给人以耳目一新的感觉。正如分析家所预测的，Wii 很可能要开始通过价格战重新聚敛人气，这是当前 Wii 最大的优势。以 Wii 的造价，任天堂可以轻而易举地降价 100 美元，而“初生计划”据说可能要卖 200 美元，加上 X360 本体的价格，至少要达到 400 美元以上，这样的价位很难推广到休闲主流市场，“初生计划”的初步发展目标可能还是围绕那些已经拥有 X360 的核心用户。微软也已经像索尼一样准备将 X360 的生命周期延长到 10 年，“初生计划”来日方长。

■隐藏的王牌

微软与任天堂即将在体感技术上全面开战，而索尼将会坚守传统游戏。虽然索尼也公开了 PS3 的新体感系统，但平井一夫在 E3 期间明确表示休闲游戏之风不会长久。今年 PS3 的传统大作阵容令人满意，多数人的目光都集中在《最终幻想 XIV》，其实仅一笔带过的 Rockstar 新作《Agent》更值得关注，这毕竟是《GTAIV》团队打造的 PS3 独占大作。微软经常大张旗鼓地宣传从索尼那里挖过来的跨平台游戏，而索尼不动声色地就获得了这么一款独占大作，而且它的份量可能超过 X360 迄今为止的任何一款第三方独占游戏。另外越来越多的迹象表明，售价更低廉的超薄版 PS3 可能会在 TGS 期间亮相，索尼到底还有多少隐藏的王牌令人期待。

★本期之星 小岛秀夫



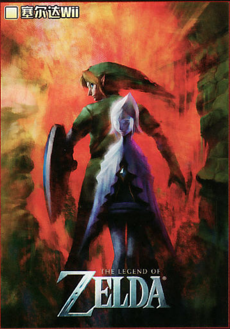
E3 期间最活跃的游戏制作人当属小岛秀夫，除了拍肩事件外，小岛组今年公布的新作数量也令人愕然，《MGS》在 PS3、X360、PSP 和街机上全面展开，连《恶魔城》也转交给了小岛组，临截稿时更传出 Konami 可能会在近期公布又一个小岛组新作。屡次表示要远离《MGS》的小岛秀夫非但没有隐退，反而比以往任何时候都要活跃，这对于玩家来说当然是福气。由于目前小岛秀夫本人主要负责的是 PSP 的《潜龙谍影和平行者》，因此该作应成为小岛 FANS 现阶段的关注之作，相信它会让我们对之前 PSP 版《MGS》的不良印象一扫而空。

图说新闻 SCENE



□又一个“照片级”

每年 E3 展都会出现几个来自小厂商的惊人之作，今年 Kaos 工作室开发、THQ 代理的《家园前线》(Homefront) 绝对是一个让人惊讶的作品，这款在朝鲜核危机期间公布的游戏讲述了美国被朝鲜占领的故事。本作不仅有照片级的画面，场景破坏效果也非常惊人，目前已成为 THQ 在 FPS 市场抵御厚望的重头之作。



□塞尔达Wii

这就是 E3 期间宫本茂关起门来向部分业内人士展示的 Wii《塞尔达》新作设定图，宫本茂不愿透露任何资料，仅表示该作已经开发了很长时间，“本来很想在今年 E3 展中公开”。



□失误还是暗示？

6 月 11 日，日本的 X360 官网突然出现了《最终幻想 XIII》的产品页面，可惜日本 X360 玩家还没来得及高兴，该页面又突然消失。微软表示这是他们的失误，原本上传到美国网站的图片和影像被误传到了日本网站中。

Koei 加拿大工作室的处女作《致命惯性》开局不利，于是这次他们决定发挥 Koei 的特长，制作一款“无双”式动作游戏。《战士 特洛伊传奇》(Warriors: Legends of Troy) 将于 2010 年在 PS3 和 X360 上推出，虽然目前并未公开实际画面，但从设定图来看，这应该是特洛伊版的“无双”，而玩家扮演的正是那位所向披靡的阿基里斯。



□特洛伊版“无双”



□刺客信条 血族

乍一看，你可能还以为这是 PS3 或 X360 的《刺客信条》图片，不过再仔细瞧瞧，城市结构和人物建模好像都简单了一些，不过一款掌机游戏能做到这份上，也该令人知足了。PSP 的《刺客信条 血族》将会衔接一二两作的剧情，也许会解释泰尔的后人为何会跑到意大利。



E3之后，相信不少玩家的“待购名单”又有大幅度的更新。说实话，这两个月以来的游戏市场多少显得有点萧条，我的PSN和LIVE好友列表中都出现了超过一个月没有登陆的ID了，当然人家也许是太忙也说不定，不过“没什么游戏”玩的感觉还是有的，不然胜负师也不会有时间去拿了不少老游戏的奖杯。谈到买游戏，我在国外问过几位老美玩家，他们买游戏（当然是正版）的理念与我们有着很大不同，其重要的原因是国外有着非常完善的二手游戏交易制度，你不需要花太多的钱就可以玩到更多的游戏，而更加完善的游戏租赁行业也正在兴起。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×1

王国之心 358/2 天



推荐玩家人群

●喜欢“《王国之心》系列”的玩家。●对操纵XIII机关人物有执念的玩家。●喜欢联机对战的玩家。

总分 24

晴天

游戏继承了系列简单爽快的战斗风格，尤其是在魔法等方面的强化使战斗更具观赏性。新加入的“嵌板系统”既兼顾到了收集要素，也须要玩家在摆放的方式上多动脑筋，因此充满了尝试的乐趣。惟一的缺点就是以任务进行的主线流程略显零乱，后期任务的重复性较高。

九兵卫

系列转战NDS平台，给人的第一印象就是游戏的过场CG以及画面令人感到惊艳，而剧情方面则围绕XIII机关做出了很好的补充。此外，采用任务制来推进流程比较符合掌机的特性，系列的战斗部分以及打击感也得以继承。美中不足在于本作的视角和操作可能需要玩家花点时间去适应。

纱迦

游戏的剧情还是相当厚道的，承接上一作的感人剧情，机关XIII人出尽风头。正如《王国之心》系列的优秀，Chain系统和Bonus系统的加入无疑大幅提高了游戏的趣味与爽快感，但存在着琐定上的小毛病。游戏中各种心之碎片的收集，加上搭配与整合都非常有意思，此外，游戏的音乐也相当不错。

■XIII机关背后的故事。

■NDS■卡片■Square Enix■キングダム ハーツ 358/2Days■动作角色扮演■2009年5月30日■1～4人■无对应周边

虐杀原形



推荐玩家人群

●喜欢超能力题材的玩家。●追求高空坠落刺激的人。●喜欢逛来逛去“不务正业”的玩家。

总分 22

雷电

纽约再次遭到破坏，这次是恐怖的变异怪物，对于这个常年在各种游戏中频频出现的大都市，本作对它的描绘还是有很明显的不足，就连标志性的时代广场看上去也平平淡淡。相比来说，主角的表现则大放异彩，丰富的能力让玩家在城市中随心所欲地杀戮，各种能力的效果也非常炫，整个流程充满爽快感。

多边形

暴力与血腥反复地充斥着整个游戏，虽然在画面和操作上有几处硬伤，但游戏的自由度给人以极大的爽快感。在城市中横行无阻，你可以扮演一个为所欲为的恶徒，遵循你自己的原则来看待这个充满变异的城市。丰富的支线任务弥补了主线较短的缺陷，同时飞檐走壁与高空坠落也是本作的一大玩点。

ACE飞行员

本作在创意、系统以及主角的移动方式上较过去的同类作品有了大幅度飞跃，起初上手会给人带来前所未有的体验。然而为了追求“高度自由任务”这一流行主题，游戏在流程安排上无法逃脱重复，枯燥的弊病，虽说本作有31个任务，但想想无非就是杀人、夺飞机，砸坦克，这对于本作来说是致命的打击。

■过人的创意却配合上失败的流程。

■多机种■DVD-ROM■Sierra Entertainment/Radical Entertainment■Prototype■动作■2009年6月9日■1人■无对应周边

无限航路



推荐玩家人群

●对科幻题材感兴趣的玩家。●喜欢收集与个性改造系统的玩家。●白金工作室的铁杆支持者。

总分 22

晴天

将硬科幻题材与日式角色扮演游戏的玩家结合到一起，这的确是个不错的创意。只是对于那些没有日语基础且对星际战争不感兴趣的玩家来说，这款游戏的上手门槛要显得略高一筹。当然，如果能够耐心弄懂游戏略显复杂的系统，那么这款带有战略要素的另类游戏将会显得极为耐玩。

九兵卫

这是“白金工作室”打着角色扮演游戏名号带给我们的一款战略游戏，整体素质不过不失。作品以3D场景与2D动画描述了一个颇为大气的宇宙观。游戏中玩家对战舰的收集与改造能获得很大的乐趣，乘员的配置系统也比较有新意，这也弥补了游戏在音效以及战斗画面的一点不足之处。

炎骑士

将NDS选作游戏的平台似乎是一个重大错误。作为一款有着硬科幻世界观背景的角色扮演游戏，NDS的机能很难将大规模舰队战的场面表现出来。除此之外，游戏的系统设定则表现得比较出色。特别是超过200个出场角色的设定以及较长的游戏流程，绝对可以让玩家玩到过瘾。

■属于你自己的银河战争。

■NDS■卡片■SEGA■无限航路■角色扮演■2009年6月11日■1人■无对应周边

弧光幻想曲



推荐玩家人群

●“《光辉圣约》系列”FANS。●喜欢研究系统的日式游戏玩家。●人设与声优控。

总分 21

九兵卫

吉田健一的人设以及牧野由依、石田彰等人构成的声优阵容是吸引玩家的外在印象，而游戏本身可玩性极高的系统则印证了“《光辉圣约》系列”开发小组多年来积累的宝贵经验。不过游戏的流程长度虽然堪称厚道，支线要素也颇为丰富，但不少地方还是提升的余地，例如换装系统就令人略有遗憾。

晴天

游戏主线流程超过50小时的长度无疑是一把双刃剑，虽然跌宕起伏的剧情不乏新意，但对于习惯了同类游戏节奏的玩家来说，这个过程却显得过于漫长，到后期更是考验玩家的毅力与耐心。通过AP分配的战斗注重策略性，而装备的强化方向不同，也会对玩家所能使用的技能和战术产生深远影响。

玛娜

看似是一款纯粹的日式角色扮演游戏，却有着很多独到之处：协力和连携系统的引入带来爽快的节奏感，关系到作战策略的AP值和场地中的位置移动令战斗充满技巧性，而光召术和武器的强化与成长也能体现出各个玩家的个性。一句话，游戏绝对属于那种会让人越玩越投入的类型。

■纯日式角色扮演游戏精品之作。

■Wii■DVD-ROM■MMV■Arc Rise Fantasia■角色扮演■2009年6月4日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 5 月 18 日～2009 年 5 月 24 日

1 NEW 斯隆与马克贝尔的谜之物语 NDS

スローンとマクヘールの谜の物语

■ Level-5 ■ 2009 年 5 月 21 日发售 ■ 文字冒险 ■ 3500 日元



Level-5 推理系列作品的第一弹，除了原创剧情值得玩家仔细品味外，主线流程中需要与不同的人物对话收集关键词，最后由此推断出疑点并解开隐藏在事件背后的秘密。由于对日语和逻辑思考能力的要求较高，国内玩家可能要等到汉化版面市才能体会到本作的独特魅力。

本周：43 501 套　累计：43 501 套

2 NEW 创造职业棒球队 2 NDS

プロ野球チームをつくろう！ 2

■ SEGA ■ 2009 年 5 月 21 日发售 ■ 模拟经营 ■ 4800 日元



游戏中收录了 2009 年新赛季开赛前日本球队和选手的详细资料，玩家则扮演一名“球队经营者”，用自己培育出的队伍和他们交战。除了常规训练外，完成特殊条件的任务同样可以提升队员的能力，而联机模式奖励可用于单人游戏的设定也让游戏的玩法更加多变。

本周：39 273 套　累计：39 273 套

3 NEW 质量效应 X360

マスエフェクト

■ Microsoft ■ 2009 年 5 月 21 日发售 ■ 角色扮演 ■ 6800 日元



本作的成功得益于庞大的剧情和出色的画面，玩家不但能够对主角的外貌进行详细的设定，在游戏中与 NPC 交流时的选择还会改变剧情的走向，甚至连出现的任务也会随之变化。通过点数学习技能的成长系统并不复杂，但是要将每个职业都运用自如并不是件容易的事情。

本周：17 502 套　累计：17 502 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 4	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■ 2008 年 10 月 30 日发售 ■ Capcom ■ 动作	◆本周 14329 套 ◆累计 721125 套	PSP
↓ 5	死神 BLEACH 灵魂升温 6 BLEACH～ヒート・ザ・ソウル 6～	■ 2009 年 5 月 14 日发售 ■ SCE ■ 对战	◆本周 12689 套 ◆累计 54247 套	PSP
↓ 6	龙珠改 赛亚人来袭 ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	■ 2009 年 4 月 29 日发售 ■ NBGI ■ 角色扮演	◆本周 12340 套 ◆累计 147944 套	NDS
↓ 7	口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	■ 2009 年 4 月 18 日发售 ■ Nintendo ■ 角色扮演	◆本周 12082 套 ◆累计 310797 套	NDS
↓ 8	俺自己制造 メイドイン俺	■ 2009 年 2 月 11 日发售 ■ Nintendo ■ 角色扮演	◆本周 11169 套 ◆累计 123277 套	NDS
↓ 9	Wii Fit Wii フィット	■ 2007 年 12 月 1 日发售 ■ Nintendo ■ 体育	◆本周 10168 套 ◆累计 3420338 套	Wii
↓ 10	马里奥与路易 RPG3 マリオ＆ルイージ RPG3！！！	■ 2009 年 2 月 11 日发售 ■ Nintendo ■ 角色扮演	◆本周 8742 套 ◆累计 624466 套	NDS

本周和上周榜单相比的变化仅是增加了三款新作，虽然销量数字有所提升，不过还是难以改变目前市场低迷的现状。位于榜首的《斯隆与马克贝尔的谜之物语》是 Level-5 力推的新原创系列作品，由于整体风格和“《莱顿教授》系列”非常相似，所以并不排除长期热卖的可能性，最终有望达到首周销量 7～9 倍的成绩。硬件方面，本周 Wii 终于在发售约 2 年半的时间内达成了日本本土销量突破 800 万台的目标。

2009 年 5 月 25 日～2009 年 5 月 31 日

1 NEW 王国之心 358/2 天 NDS

キングダム ハーツ 358/2 Days

■ Square Enix ■ 2009 年 5 月 30 日发售 ■ 动作角色扮演 ■ 5800 日元



作为系列首款登陆 NDS 的作品，围绕 XⅢ机关展开的剧情是本作吸引不少系列死忠的主要原因。游戏的主线流程以任务制的形式展开，新增的魔法和全新的攻击方式让战斗的华丽程度直线上升，而配合武器的镶嵌系统，收集素材打造出最强武器则让人乐此不疲。

本周：295 205 套　累计：295 205 套

2 NEW 逆转检察官 NDS

逆转检事

■ Capcom ■ 2009 年 5 月 28 日发售 ■ 文字冒险 ■ 4800 日元



虽然本作并非系列真正意义上的正统续作，不过以人气角色御剑怜侍为主角，玩家从“辩护律师”到“检察官”的身分转变还是让人新鲜感十足。新增的“情报再现”系统对收集情报和推理起着至关重要的作用，能否在法庭上实现“逆转”就要看玩家的思维是否慎密了。

本周：171 940 套　累计：171 940 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 3	真·三国无双 5 帝国 真·三国无双 5 Empires	■ 2009 年 5 月 28 日发售 ■ Koei ■ 动作	◆本周 75859 套 ◆累计 75859 套	PS3
↓ 4	斯隆与马克贝尔的谜之物语 スローンとマクヘールの谜の物语	■ 2009 年 5 月 21 日发售 ■ Level-5 ■ 文字冒险	◆本周 32865 套 ◆累计 76366 套	NDS

5 NEW 勇者 30 PSP

勇者 30

■ MMV ■ 2009 年 5 月 28 日发售 ■ 角色扮演 ■ 3800 日元



由于游戏中包含了角色扮演、射击、即时战略等喜闻乐见的游戏类型，再加上“马赛克”的画面复古风格，十分适合追求简单乐趣的玩家。不同模式中玩家基本上都需要在最短的时间内过关以获得更高的评价，而最后的“勇者 3”则是适合高手玩家挑战的极限模式。

本周：26 451 套　累计：26 451 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 6	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺 ひぐらしのなく頃に绊 第三卷·螺	■ 2009 年 5 月 28 日发售 ■ Alchemist ■ 文字冒险	◆本周 22876 套 ◆累计 22876 套	NDS
NEW 7	传颂之物 携带版 うたわれるもの PORTABLE	■ 2009 年 5 月 28 日发售 ■ AQUAPLUS ■ 策略角色扮演	◆本周 21682 套 ◆累计 21682 套	PSP
NEW 8	鹰击长空 ホークス	■ 2009 年 5 月 28 日发售 ■ Ubisoft ■ 射击	◆本周 19115 套 ◆累计 19115 套	PS3
↓ 9	创造职业棒球 2 プロ野球チームをつくろう！ 2	■ 2009 年 5 月 21 日发售 ■ SEGA ■ 模拟经营	◆本周 17083 套 ◆累计 56356 套	NDS
NEW 10	真·三国无双 5 帝国 真·三国无双 5 Empires	■ 2009 年 5 月 28 日发售 ■ Koei ■ 动作	◆本周 16528 套 ◆累计 16528 套	X360

根据厂商制定游戏发售日的规律，每个月末通常都会有不少重量级的作品登场，因此本周上榜的新作不但有 8 款之多，整体销量更是呈飞跃性的上升，出现欣欣向荣的良好局面。轻松摘得桂冠的《王国之心 358/2 天》虽然实际统计时间仅有两天，但 29.5 万的成绩就已经将同为掌机作品的《王国之心 记忆之链》首周 20.3 万的销量远远抛在身后，甚至和《逆转检察官》相比，本作限定版主机 1.8 万的销量同样喜人。

数字赌榜

唇枪舌战见真章



▶初代到第四部作品的全角色集合，有爱的玩家能认全其中的人物吗？

当 2001 年 10 月 12 日《逆转裁判》初代在 GBA 上登场时，丰富而饱满的人物刻画、与案件环环相扣的剧情可谓打破了文字冒险类游戏千篇一律的固有模式，带给了众多玩家太多前所未有的体验，并由此培养出了一大批死忠玩家，使游戏系列化成为了可能。到 07 年为止，三部正统续作的相继发售将“《逆转裁判》系列”推上了最高峰，甚至连 NDS 的复刻版以及电脑平台的移植版都得到了很多玩家的认同，正在日益扩大的“逆转迷群体”估计连“逆转之父”巧舟也是始料未及。

“《逆转裁判》系列”通俗地说是模拟法庭辩论的文字游戏，其中运用了夸张的手法，让登场的角色都充满自己不可复制的特色，而他们的一举一动正是折射出了现实社会中的某类人，让玩家在游戏过程中潜移默化地产生共鸣，从而凸显剧情编排的巧妙和各种复杂的情感。游戏的进行方式在当时来说也是非常的新颖，玩家要从为数不多的证据着手，通过搜集、调查、研究之后从证据中找出各种隐藏的信息，接着还要从当事人的口中套出信息，并且从这些信息中找出破绽，最后令整个事件真相大白。游戏中不单单是在法庭辩论上让人感到热血沸腾，就算是在法庭外进行取证的环节也处理得相当用心，特别是在《逆转裁判 2》中加入的锁链系统更是把取证的重要性和娱乐性提高到了和法庭辩论相当的水平。

从最新的正统续作《逆转裁判 4》到近期发售的外传作品《逆转检察官》，不但系统上的改进对于 FANS 来说可谓惊喜不断，剧情方面更是渐渐由分散走向集中，预示在后期的作品中所有的故事有可能都是围绕着一个中心在发展，使得整个系列作品所构筑的故事框架更具有完整性和逻辑性。而在使作品内容更加充实的同时，我们也看到“逆转团队”在不断的进步与创新，相信在不久的将来，我们又将打开足以震撼你我的“逆转篇章”。

《逆转裁判》系列销量一览

游戏名称	发售时间	机种	首周销量（套）	累计销量（套）
逆转裁判	2001.10.12	GBA	23911	62169
逆转裁判 2	2002.10.18	GBA	51859	116306
逆转裁判 3	2004.1.23	GBA	76619	161893
逆转裁判 苏生的逆转	2005.9.15	NDS	50469	101902
逆转裁判 2	2006.10.26	NDS	23503	78281
逆转裁判 4	2007.4.12	NDS	250186	499355
逆转裁判 3	2007.8.23	NDS	56767	156903

2009 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	5 月 18 日～5 月 24 日	5 月 25 日～5 月 31 日
1	NDSi	1 207 595 台	33 833 台	65 537 台
2	PSP	1 051 158 台	27 536 台	32 251 台
3	PS3	548 086 台	10 932 台	12 427 台
4	Wii	545 374 台	16 233 台	17 810 台
5	NDSL	283 557 台	5 631 台	7 519 台
6	X360	212 458 台	3 854 台	4 857 台
7	PS2	117 517 台	4 075 台	4 120 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

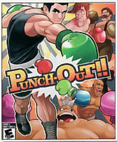
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 5 月 17 日～2009 年 5 月 23 日

名次	游戏	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	EA 运动活力 EA Sports Active	EA 2009 年 5 月 19 日发售	体育 上周排位：–	193711 套	193711 套	Wii
2	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	THQ 2009 年 5 月 19 日发售	格斗 上周排位：–	174899 套	174899 套	X360
3	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	THQ 2009 年 5 月 19 日发售	格斗 上周排位：–	126864 套	126864 套	PS3
4	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：1	111350 套	8148142 套	Wii



5 拳无虚发 Wii

Punch-Out!!

Nintendo 2008 年 5 月 18 日发售 体育 上周排位：–

游戏最大的两个特色就是搞怪的画风和使用平衡版模拟躲闪的操作方式。和其他游戏中滥用的拳击比赛不同，游戏的打击感比较出色，而且即便是多次面对同一个对手，其也会不断变换进攻策略，使每场比赛都充满挑战性，最后当然也不要忘记更具喜剧元素的双人对战模式。

本周：110 214 套 累计：110 214 套

名次	游戏	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
6	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008 年 4 月 27 日发售	竞速 上周排位：3	51304 套	6785268 套	Wii
7	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009 年 3 月 22 日发售	角色扮演 上周排位：2	48538 套	1667820 套	NDS
8	生化尖兵 Bionic Commando	Capcom 2009 年 5 月 19 日发售	动作射击 上周排位：–	35832 套	35832 套	X360
9	终结者 救世主 Terminator Salvation	Warner Bros.Interactive 2009 年 5 月 19 日发售	动作 上周排位：–	31725 套	31725 套	X360
10	轰隆魔块 狂欢派对 Boom Blox Bash Party	Warner Bros.Interactive 2009 年 5 月 19 日发售	动作 上周排位：–	26637 套	26637 套	Wii

2009 年 5 月 24 日～2009 年 5 月 30 日

名次	游戏	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	EA 运动活力 EA Sports Active	EA 2009 年 5 月 19 日发售	体育 上周排位：1	158012 套	351723 套	Wii



2 无名英雄 PS3

inFamous

SCE 2009 年 5 月 26 日发售 动作 上周排位：–

由于游戏中的场景很大，所以喜欢到处溜达和注重画面细节的玩家更容易融入到游戏独特的氛围中去。通过不断与敌人战斗，主角会逐渐领悟新的技能将敌人玩弄于鼓掌之间，出色的画面特效更是能激发玩家的肾上腺素，让人产生不断挑战各类任务的强烈欲望。

本周：116 099 套 累计：116 099 套

名次	游戏	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
3	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：4	108900 套	8257042 套	Wii
4	拳无虚发 Punch-Out!!	Nintendo 2008 年 5 月 18 日发售	体育 上周排位：5	69768 套	179982 套	Wii
5	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	THQ 2009 年 5 月 19 日发售	格斗 上周排位：2	69052 套	243951 套	X360
6	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008 年 4 月 27 日发售	竞速 上周排位：6	53502 套	6838770 套	Wii
7	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	THQ 2009 年 5 月 19 日发售	格斗 上周排位：3	50503 套	177367 套	PS3
8	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009 年 3 月 22 日发售	角色扮演 上周排位：7	45553 套	1713373 套	NDS
9	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006 年 5 月 15 日发售	动作 上周排位：–	24532 套	6799497 套	NDS
10	交叉利刃 Cross Edge	NIS America 2009 年 5 月 26 日发售	角色扮演 上周排位：–	21520 套	21520 套	PS3

游戏道馆

和小编一起领悟游戏之道

上期杂志中，新栏目"游戏道馆"初次登场，雷电和大家聊了聊《音乐方块》的游戏习得。从读者来信的反应来看，大家对栏目的定位和创意还是非常肯定的，不过光有小编搭台还不够，我们也欢迎深藏不露的各路达人前来踢馆，展示各位的游戏高招。

闲话少说，下面我们就进入"游戏道馆"第二回合的话题——2D格斗游戏的对战心得。

本期主持

九兵卫的格斗游戏接触史

从最早接触游戏开始，小九就一直对格斗这一游戏类型很感兴趣，但真正地开始练习格斗却是从DC上的《VF3》开始。后来到了大城市，有机会接触到更多街机后，就逐渐把练习的重点放在了《VF4》和《GGXX》上。说来惭愧，《VF5》虽然偶尔还会和美编一刀大哥战上几局，但水平却由于不接触街机很长时间已经荒废多时。现在自己大部分业余时间都留给了《苍翼默示录》，6月底家用机版的发售也是一直在强烈期待。

游戏名	使用角色	游戏时间
"《VF4》系列"作品	Wolf	4年以上
"《GGXX》系列"作品	Dizzy、Testament、Potemkin	4年
《VF5》	Wolf	荒废中
《苍翼默示录》	RACHEL	练习中



道 方法

格斗游戏本身并非一个人玩的游戏，不屈不挠地反复被虐固然也是一种精神，但闭门造车的效率却不敢苟同；目押与连段尽管同样是重要的基础能力，但却也远远不是格斗游戏的全部。即使可以将NPC蹂躏得体无完肤，结果还是会发现与达人之间的差距依然不小。要从本质上提升自己实力，就必须从对战中积累经验，通过和其他玩家之间的交流与沟通来将最为关键的立回与对策练好，这才是通往格斗达人之道。



◀人与人的对抗才是格斗游戏的精髓所在。

技 技术

2D格斗游戏的技很多，这里不谈目押也不提连段，大家平时多加练习即可。下面说说对战时起身压制技术。

最简单的地面压制起身，首先要把握好对方倒地后的无敌时间，除了算提前量来押上下段，以道具进行多择来压制对手起身是最实惠的方法。不仅可以从同一方向，背向的多择往往也能起到很好的效果。例如Dizzy抓投后放HS鱼再Dash绕到倒地对方身后等等。

跳跃也是一种压制，我们可以用判定范围大的招式来压制，或者在对手起身前保持滞空都能起到很强的干扰效果。《GGXX AC》中近距离起跳再后Dash空中压制起身也是一个新的变化。不过我们同时要注意落地后的硬直，对手如果眼疾手快，也很有可能将我方抓投或者打防守反击，所以需要有变化地使用压制策略。一旦将起身压得很死，对手再起身时就很容易会选择防御，这时HJ落地后直接代入指令投，也能达到出奇不意的效果



◀《苍翼默示录》中RACHEL将对手放倒后用青蛙压制起身，对手不敢乱动。

巧 窍门

相比其他类型的游戏，格斗游戏并没有多少窍门可言，但这也并非绝对，指令的简化输入就是典型的例子。

举个简单的例子：《GGXX》的低空指令，例如Dizzy的低空泡，并不是要先起跳后再按214P/K/S/D来出招，直接输入2147P/K/S/D即可。类似的还有梅喧的23696K低空榻榻米等等。

简化输入并不是游戏的BUG，而是基于J属性附加的简单原理。不单单是《GGXX》，不少2D格斗游戏中都存在这样的设定，经常与其他玩家爱交流便不会忽视这一点。而且，大部分的简化输入也并不是惟一的，根据玩家使用的连段以及操作习惯的不同会衍生各种变化，这也是格斗游戏的乐趣之一。

《苍翼默示录》的3种气槽



◀HG——基本能量槽。

▲GL——事关压制，任意一方被磨至发光便防御不能。

▲BG——防御槽，关系到完美防御。

除了各自对应的基本功能，消耗HG槽用来RC、开BG完美防御来弹开对手也是经常会用到的操作。根据特性的不同，各个角色有时还会单独拥有道具或者技能槽。

禅 耐心

玩格斗游戏的应该都知道角色安定性的重要性。以重量级角色为例，出手次数并不重要，重视防守并保证攻击的效率才是最关键的。良好的安定性可以让对手感到不安并容易造成失误。虽然对付近身攻击力巨大的重量级角色，对手一般多以道具牵制，但越是这样我们就需要越耐心。越是接近，对手的心理压力越大，也越容易出现失误，这时才是进行反击好机会。



▲虽然老桑的旋风掌可以躲波动拳之类的干扰攻击，但近距离如果被对手抓到破绽也会被下段攻击直接放倒。

下回分解～

阳光成员 KarinP

在读完了九兵卫的2D格斗游戏之道后是否让大家意犹未尽呢？本栏目的主旨就是让读者和小编们一起探索游戏之道，如果你有什么好建议的话就赶紧来信或发送电子邮件与我们一起交流，下期将由我这个神秘人物和众多看官们交流下RPG游戏之道，敬请期待。(E-mail：ucg@ucg.com.cn)

街机厅中与他人对战格斗游戏的小提示

●对战时不要贪赢也不要怕输，连胜或连败多场后就可以考虑适当调整思路了。虽然和个人习惯有关，但建议此时可以和对战者之间进行一下沟通和交流，这也是对他人的一种尊重。

●多参加比赛。在格斗氛围好一点的城市，各处街机厅会举办一些积分赛，有时甚至还会跨区域举行。经常参与这样的活动，不管对能力的提高还是对玩家间的交流都是非常有好处的。

●经常看对战录像的道理也是一样的，这样可以了解到很多新战术和对策，增加自己的见识。

●有人总是将打得不好归结于自己操作烂，但实际上我们所要突破的障碍只是一个安定性的问题。平时就养成"稳定操作"的习惯可以抵消与人进行对战的紧张感。

弧光幻想曲	MMV	角色扮演
Wii Arc Rise Fantasia		日版
2009 年 6 月 4 日发售	1 人	5800 日元
无对应周边		

笼罩世界的弧光下 咏唱和平的幻想曲



游戏未发售之前，本作就一直让很多喜欢纯日式角色扮演游戏的玩家期待不已。不仅《交响诗篇》人设吉田健一笔下的个性角色以及豪华的声优阵容给玩家带来了感动，游戏本身的系统和玩法也非常值得研究，50 小时以上的流程长度更是堪称厚道……不论从哪个方面来说，本作都绝对算是近期最不可错过的一款日式角色扮演游戏佳作，大家赶紧跟随小编一起来体验一番吧！

通关时间：约 50 小时。　文 九兵卫　美编 anubis



战斗系统

基本行动规则



本作的战斗部分和其他同类作品稍有不同，玩家需要在每回合开始前设定好所想移动的位置以及所要执行的指令，完成后敌我双方同时执行各自的指令，战斗中不能暂停或者改变作战指令。战斗时行动的先后顺序由角色的速度以及与目标之间的远近决定，想要尽可能地对敌人发起先制攻击，选择指令时就要尽量将不同的指令分配给不同的角色，除非想发动连携以及协力。敌我双方的行动顺序结果可以通过画面左下方的示意图很直观地观察，因此玩家也能随时进行调整。

协力与连携

由于协力与连携系统的存在，本作的战斗变得非常华丽，高速的节奏感也令人感到爽快无比。首先，只要在战斗中对同一目标下达同一攻击指令，我们就可以发动连携（需剧情发展到一定程度触发），连携可以是普通攻击之间的连携，也可以是特殊技或者光召术之间的连携，同一角色每回合内最多可以进行 4 连，威力最高也能达到之前的 5 倍以上，特别是在对付 BOSS 时，经常使用光召术进行连携增幅，可以对敌人构成极为可观的伤害值；而协力攻击则是随机触发，可以多名角色攻击同一目标，不会消耗额外的行动次数和 AP，经常以同样的队员组成进行战斗，各个角色的发生协力的概率也会越高。



AP



AP 即为行动点数，是战斗部分的核心所在，玩家给各个角色下达的所有指令都需要消耗的相应的 AP 来完成。由于 AP 是所有人共用的，只有一回合结束才能回复（回复点数和等级有关，在左上角图标中也有所表示），所以合理地安排 AP 的使用是非常重要的。这里需要提醒大家的是，当战斗中我方有队员陷入战斗不能时，AP 的上限值会大幅减少，而且即使将该名角色复活也无法恢复，所以要十分注意，尤其和强力的 BOSS 交手时，频繁陷入战斗不能会令我方形势进入恶性循环。

位置与移动

和 NBGI 的《信赖铃音》有些类似，在本作的战斗中，玩家也可以自由进行移动，只不过移动的位置是固定的。移动到不同位置的意义在于距离目标的远近能决定战斗时攻击顺序的先后；另外，我方各个角色的前进路线或者行动顺序安排不得当也会出现被卡位的情况，影响攻击时机。如果使用范围攻击魔法，同样要考虑到敌人随时的移动以及位置变化。

特殊技

特殊技（エクセルアクト）在游戏中也是比较实用的一种攻击方式。在每个角色的头像的下方，我们可以看到一条 SP 槽，使用不同的 SP 技不仅会耗费 AP，也会扣减这里的 SP 槽。SP 槽在战斗时发动攻击或者受到攻击都会增长，在打一些硬仗之前，我们可以提前将 SP 槽蓄满。和其他攻击方式一样，特殊技同样可以 3 名角色之间发动协力攻击，只要对同一目标同时使用攻击型特殊技即可。部分高等级特殊技还会在协力连击后追加奥义攻击。

©2009 Marvelous Entertainment Inc.

实用技术
特快专递

魔晶石

剧情发展到一定阶段，场景中会出现对应各种属性的魔晶石，这些魔晶石主要起到光召术增幅的作用。魔晶石的效果对于敌我双方同样适用，尽管活用魔晶石的增幅效果有时能起到事半功倍的效果，但在一些 BOSS 战中，如果让对方利用了魔晶石的能力，则势必会令我方处于非常不利的局面，毕竟 BOSS 的攻击力本来就很高，与魔晶石构成的光召术连携很可能直接便将我方角色秒杀，要避免这样的情况出现就要及时将场地中与之对应的魔晶石破坏。

召唤兽



要说游戏中最具魄力的演出效果是什么，那无疑就是华丽的召唤兽（ログレス）登场。发动召唤兽攻击需要蓄 RP 槽，画面中会显示在 SP 槽的下方，蓄满后角色也会念出特殊台词。虽然攻击力不俗，但是召唤兽的 RP 槽需要很长时间才能蓄满，战斗中基本只能使用一次，而且还会耗费大量的 AP，所以大家只能将其当成紧急关头的杀手锏，不要期望太高。

魔法与武器系统

MP

之所以要将 MP 单独在这里加以说明，是因为 MP 在游戏中非常珍贵，玩家一开始冒险时会有很明显的体会。想要提升 MP 的最大值，需要在城镇中的工房花钱来购买，这是非常消耗金钱的。但好在平时的战斗中基本不需要消耗 MP，我们可以将其留在关键战斗中使用。

关于 MP 的等级，我们可以看到游戏中每个角色的 MP 被分为四格，分别对应各自的最大值（Lv1、Lv2、Lv3、Lv4），它们之间相互独立。通常的普通光召术和小回复魔法等，都是消耗 Lv1 的 MP 值来咏唱，而高等级的属性魔法则会使用 Lv2 以上的 MP 值。

工房



不同于普通的商店，工房可以说是游戏中强化我方能力的一个最重要的场所。スロット扩张——扩大对应角色的光召术凹槽数量，这是发动光召术的基本；MP 上升——增加对应角色对应等级的 MP 最大值（同时回复量 +1），需要注意 Lv 等级的区别；属性强化——强化各种属性光召术的威力，效果会在画面左侧的属性信息栏中以“★”表示；

除了加工，我们还可以对冒险中捡到的属性宝石的碎片“××の破片”进行修复。因为属性宝石同样有等级的区别，所以多收集此类碎片并尽早进行修复有时也能更快地习得高等级的光召术。

在工房进行强化需要消耗每个角色的拥有的 DP 点数，而 DP 点数是初期便固定的、并不随角色等级的提升而增长，用掉只会减少而无法增加，所以我们必须谨慎消费，尤其是属性强化方面。当然，选择“リセット”可以将之前的加工效果全部清零（DP 恢复至初始值），但这也意味之前投入的大量金钱全部打水漂。不过到了游戏后期金钱并不成问题，如果想改变之前的成长方向也可以重头再来。



武器

本作的武器系统比较特殊。相比攻击力的提升，武器附加的属性以及特殊效果显得更为重要。之所以这么说，是因为游戏中的武器也存在成长要素：每场战斗结束后，在经验值和金钱以外会得到数量不等的 WP 值，这便是武器成长的关键，升级所需点数我们在武器菜单中可以查看，Lv 以“★”表示。在这里，每件武器的能力槽都被表示为 4×4 的方框，其内被锁定的方格以及能力块会随着战斗的进行而不断开启。将武器等级升满，我们就能开启其内部的所有能力块（黑色的固有能力块除外），这样带来的好处是我们可以将自己所需要的能力块拼接到另一种武器上，实现取长补短，这点有些类似我们小时候玩的拼盘。

另外，本作中也有武器技能（アームフォース）的设定，我们可以在战斗中使用所装备武器附带的技能，这些技能通常以辅助效果为主。



光召术



游戏中的“光召术”简而言之就是魔法，通过将各种属性宝石（ジェム）镶嵌在光召术的凹槽（ケージ），战斗时我们就能发动与之对应的魔法，而每个角色可用凹槽的数量则可以在工房中进行扩充。

游戏中的基础属性有火、水、风、土共四种，通过镶嵌两种以上不同的元素宝石还可以进行复合（如下表）。而将两个以上同样属性的宝石进行镶嵌，我们就可以得到威力更大的 Lv2 以上的光召术，这也被称为共鸣。火与水、风与土，如若将这两类属性宝石镶嵌在同一角色的身上则会出现属性相抵，能力不升反降。

属性复合

属性名称	复合属性
冰属性	水属性 + 土属性
雷属性	水属性 + 风属性
光属性	火属性 + 风属性
暗属性	火属性 + 土属性

分支对话

和“《传说》系列”类似，本作也有分支对话（有语音）的设定，而且数量还不少。随着剧情的发展玩家可以根据提示按键来观赏这些分支对话，这对剧情的了解和补完有很好的作用。由于分支对话都有时期限定，所以游戏时可不要漏掉了。

分支要素

斗技场

本作也存在斗技场的设定，剧情发展到中期到了“首都カルブンクルス”我们可以在这里检验自己的实力。斗技场可参加的项目不多但难度不小，玩家需要先参照推荐等级适当提升一下能力才能前来挑战。

名称	参加费用	推荐等级	报酬
兵たちの飨宴	1000R	Lv25	2000R、アイギスの盾
冥界からの使者	2000R	Lv30	3500R、猫の手
アブない动物园	3500R	Lv35	5000R、ディテクティブ
兵たちの梦のあと	5000R	Lv50	7500R、疾风のジェム
アウトロー・アーミー	7500R	Lv55	12500R、エクスマキナ
未知との遭遇	12500R	Lv60	20000R、ミセリコルデ
闪光の轮舞曲	75000R	Lv75	125000R、シャインロッド

赌场

游戏中的赌场是玩家用来打发时间的一个绝佳场所，兑换了硬币之后，这里有 4 种不同的娱乐方式供我们选择，其中包括柏青哥、两种扑克游戏以及系列吉祥物“コピン”赛跑，相信所有 FANS 都会觉得非常有意思。

赢得一定数量的硬币后，我们还可以换取一些特殊的奖品，具体兑换规则如下：



道具名	硬币属性	效果
好战の秘药	400 枚	ATK 提升（战斗中）
防战の秘药		DEF 提升（战斗中）
知识の秘药		MGC 提升（战斗中）
抵抗の秘药		RES 提升（战斗中）
迅速の秘药		SPD 提升（战斗中）
持久の秘药		最大 HP 提升（战斗中）
勇气の秘药	800 枚	Lv 提升（战斗中）
バーサーカー	8500 枚	武器（击倒敌人后 HP 回复）
マジカルステッキ	15000 枚	武器（最大 HP 提升）
ピックポケット	12500 枚	武器（取得金钱增加）
ミリオンダラーズ	14000 枚	武器（LUK 提升）
アイアンメイデン	11000 枚	武器（HP、SP 转换）
ピースメーカー	9500 枚	武器（LUK 提升）
绯色の武器饰り	10000 枚	饰品（获得 WP 提升）
银狼のきぐるみ	6000 枚	ラルク专用服装
鸟のきぐるみ		リフィア专用服装
耳たれ犬きぐるみ		サージュ专用服装
クマのきぐるみ		オイゲン专用服装
リスのきぐるみ		セシル专用服装
黑猫ボディスーツ		レスリー专用服装

换装



早在游戏发售之前，本作的换装系统就吸引了不少玩家的关注。实际游戏后，我们会发现对于换装系统既有惊喜也有失望。惊喜的是本作给各个角色都提供了丰富多种的个性服装，从泳装到便服，从制服到动物装等等应有尽有，从数量上绝对能满足各种玩家的喜好；但同时比较令人失望的是，游戏中的换装只对状态栏中的角色形象有影响，别说在地图以及战斗中的 3D 造型了，就连分支对话都无法反应任何换装的要素（排除少部分特殊剧情的分支对话），实在是让很多玩家惋惜不已。

支线 BOSS

除了斗技场，挑战游戏中世界各地的支线 BOSS 也是检验玩家实力的一个好办法。游戏中地图不算太，迷宫也复杂，这些隐藏的 BOSS 并不难找。只不过不少支线 BOSS 和工会委托有关，需要先接受对应的任务才能触发。部分支线 BOSS 有稀有的素材可以掉落或者偷盗，打的时候千万不要错过了。

隐藏召唤兽

除了剧情流程中获得的召唤兽，游戏中还为我们准备了实力不俗的隐藏召唤兽，加入的方法如下：

召唤兽名称	加入方法
雷之召唤兽	乘坐飞空艇前往南方大陆的瀑布附近触发剧情，在工会完成两次飞空艇改造委托之后便能在此引发战斗，胜利后获得雷之召唤兽。
知之召唤兽	进入北方大陆中央附近的宿屋触发剧情后发生战斗，胜利后获得知之召唤兽。
冰之召唤兽	前往北方大陆雪山新增的通路发生战斗，胜利后便能获得，前提是需要先获得雷之召唤兽和知之召唤兽。冰之召唤兽的能力在三种隐藏召唤兽中最强。

工会委托

工会委托是游戏中最主要的一个分支要素，在各个城市的工会里，我们可以接受各种不同的委托任务。这些任务主要分讨伐、收集以及特殊任务三种。前两种的任务内容自不用多说，特殊任务则是需要完成委托人的一些具体要求，例如调查石碑、运送货物等等，这些我们都可以在菜单中的“ライブラリ”随时进行查看。

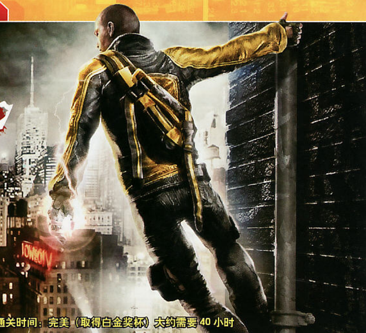




装备防具的 BUG

游戏中，进入防具菜单选择角色的一瞬间按方向键上或者下，时机得当就可以将体防具装备到鞋或饰品的位置上，使得角色的防御力大幅提升。但鉴于以上 BUG 对游戏平衡性破坏较严重，而且不排除造成存档损坏的可能性，所以还是不建议大家去尝试啦。

是超级英雄还是乱世枭雄？



通关时间：完美（取得白金奖杯）大约需要40小时

由“《狡狐大冒险》系列”的制作团队倾力打造的《无名英雄》，是其进入次世代以来的第一款作品，游戏在发售前并没有受到太多关注，宣传力度也远不及其他一些PS3的独占大作。不过与“《狡狐》系列”一样，本作受到了媒体与玩家的一致好评，而且因为有中文版，游戏中国内也有不少支持者，尽管这款“超能力版GTA”因其实验性和探索性，并不能说是十全十美，但还是赢得了大多数玩家的认可。游戏的内容精彩，剧情也很有深度，这里不透那么多了，留待玩家自己去体验。而本篇“特快”主要涉及能力和奖杯的相关内容，希望可以助各位一臂之力。

无名英雄	SCE/Sucker Punch	动作
PS3 inFAMOUS		中英文合版
2009年5月26日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

文 胜负师　美编 NINA

正邪能力对比与推荐

正义能力	经验值	习得条件	技能特点
闪光箭：守护者	400	守护者等级以上	每次打倒敌人时都能恢复少量的电能
闪光箭：冠军	2900	冠军等级以上	命中敌人头部后电击会扩散，对附近敌人造成伤害
闪光箭：英雄	12000	英雄等级限定	每次命中人类目标均可恢复少量电能，攻击敌人头部则恢复少量体力
冲击波：守护者	800	守护者等级以上	近距离命中敌人可令其下落速度减慢
冲击波：冠军	1800	冠军等级以上	增加冲击波的威力
冲击波：英雄	2800	英雄等级限定	增加冲击波的范围
超载爆：守护者	–	完成5个正义支线任务	直线蓄力攻击，攻击距离比闪光箭更远
超载爆：冠军	–	完成10个正义支线任务	超载爆的威力加倍
超载爆：英雄	–	完成15个正义支线任务	超载爆威力增加、蓄力时间减少
冲击手榴弹：守护者	800	守护者等级以上	增加敌人的倒地时间
冲击手榴弹：冠军	1900	冠军等级以上	增加爆炸范围和威力
冲击手榴弹：英雄	5500	英雄等级限定	增加威力并能够自动活捉失去战斗力的敌人
万电锤：守护者	800	守护者等级以上	发射火箭弹后再按R1键，可将火箭弹导向准星方向
万电锤：冠军	2500	冠军等级以上	被炸飞的敌人会较长时间浮在空中
万电锤：英雄	5300	英雄等级限定	增加火箭弹的爆炸半径
邪恶能力	**经验值**	**习得条件**	**技能特点**
闪光箭：暴徒	400	暴徒等级以上	攻击敌人时有一定几率引发爆炸波及附近的目标
闪光箭：非法之徒	2900	非法之徒等级以上	增加电流爆炸的范围
闪光箭：恶名昭彰	12000	恶名昭彰等级限定	攻击敌人头部时必然引发爆炸
冲击波：暴徒	800	暴徒等级以上	在接近的导电物和敌人之间形成电流爆炸
冲击波：非法之徒	1800	非法之徒等级以上	增加电流爆炸的威力和范围
冲击波：恶名昭彰	3300	恶名昭彰等级限定	引爆被冲击波击中的汽车
弧形闪电：暴徒	–	完成5个邪恶支线任务	可同时锁定两个目标进行连续攻击
弧形闪电：非法之徒	–	完成10个邪恶支线任务	增加锁定点数量和攻击伤害
弧形闪电：恶名昭彰	–	完成15个邪恶支线任务	攻击失去战斗力的敌人时会引发爆炸
冲击手榴弹：暴徒	1200	暴徒等级以上	一次丢出3个手榴弹
冲击手榴弹：非法之徒	1900	非法之徒等级以上	一次丢出5个手榴弹
冲击手榴弹：恶名昭彰	4600	恶名昭彰等级限定	一次丢出7个手榴弹
万电锤：暴徒	800	暴徒等级以上	一次发射3枚火箭弹
万电锤：非法之徒	2500	非法之徒等级以上	一次发射5枚火箭弹
万电锤：恶名昭彰	5300	恶名昭彰等级限定	一次发射7枚火箭弹



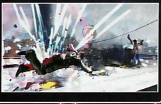


正邪能力介绍

能力的正邪受到“业力”方向的影响，凡遇到抉择时选择善行，那么就会增加正面业力值，选择恶行则增加负面业力值。同时，治疗路人、活捉敌人等行为也可以增加正面业力，攻击路人、使用能力移转等行为会增加负面业力。正面业力等级分为守护者、冠军、英雄；负面业力等级分为暴徒、非法之徒、恶名昭彰。不同等级对应不同的技能，也就是说，正邪路线除了剧情上的不同，能力上也会有比较明显的不同。

正义VS邪恶

《无名英雄》的玩家普遍认为邪恶的能力更强，不过在多次通关实践的过程中发现，邪恶能力的确更具有攻击性，但这并不代表正义能力就一定弱。以不耗费电能的闪电箭为例，通常情况下邪恶要比正义的威力要大25%，但命中敌人头部时威力却是相同的；至于非常常用的手榴弹和万电锤，虽然邪恶状态一次可以发射多个，其整体威力要大于正义，但每一发的威力相对分散，在实战中的效果有时还不如正义状态的单发手榴弹和火箭弹。另外，正义能力中有回复电力、体力这样的实用技能，在混战中更有利于保全自己，虽然没有邪恶那样的爆发力，但持久力显然更强。



能力升级推荐

其实，要想完整体验游戏乐趣，至少要以正义和邪恶路线各通关一次，因此，玩家必然面临哪些能力要优先升级的问题。首先，如果你玩的是困难模式，那么首先应该升级的是“减轻伤害”，以增加主角在战斗中的存活率，吸收能量也最好升一级，加快吸电速度非常有用。如果你选择的正义路线，那手榴弹将是你最有力的武器，利用其范围和威力可迅速减少敌人数量，自动活捉敌人还能增加正面业力，非常实用。在经验值允许的情况下，也可酌情把其他能力升上一两级，冲击波和万电锤令敌人浮空的能力对完成一些“绝招”很有帮助，而且也能让敌人暂时无法进行攻击。至于邪恶路线就没有太多讲究，除了冲击波的引爆汽车能力在街道战中比较强劲，其他技能在使用上相对平均。注意，正邪能力的最高等级闪光箭实用度不高，均可以在最后再升级，而超载爆和弧形闪电都属于很鸡肋的能力，一般情况下不必使用。

inFamous©2009 Sony Computer Entertainment America Inc.
Developed by Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved.

奖杯列表及难点解说

奖杯名称	种类	取得条件
inFamous 白金奖杯	白金	取得除此之外的所有奖杯
好人达成	银杯	在“英雄”状态下完成游戏
邪恶达成	银杯	在“恶名昭彰”状态下完成游戏
完成困难模式	金杯	在不调整难度的情况下，以困难模式完成游戏
社区组织者	银杯	完成霓虹区内的所有任务
城市领导者	银杯	完成闹区内的所有任务
城市设计师	银杯	完成旧城区内的所有任务
表面功夫	铜杯	收集霓虹区内的所有秘密讯号
进入虎穴	铜杯	收集闹区内的所有秘密讯号
身手矫健	铜杯	收集旧城区内的所有秘密讯号
新进地质学者	铜杯	取得 25% 的爆炸碎片
矿物俱乐部成员	铜杯	取得 50% 的爆炸碎片
矿石猎人	铜杯	取得全部 350 块爆炸碎片
频繁的飞行者	铜杯	使用“静电飞行”累计飞行 5 公里
好脚力	铜杯	在铁轨上滑行累计达到 25 公里
电力游民	铜杯	在列车顶上累计行进 2 公里
邪恶的核心	银杯	所有的邪恶超能力均升至最高级
真英雄	银杯	所有的正义超能力均升至最高级
凯西 _ 琼斯	铜杯	站在行驶的火车上累计打倒 50 个敌人
道路杀手	铜杯	站在行进的汽车上打倒 25 个敌人
击落一切	铜杯	在 500 公尺以上的高度使用“雷鸣攻击”
AC/DC	铜杯	累计吸收 750 亿万瓦的电力
从我的云滚开	铜杯	使用“高处攻击”累计打倒 100 个敌人
红男爵	铜杯	打倒 100 个在空中的敌人
在桶子内钓鱼	铜杯	利用水歼灭 50 个敌人
所有可能性	铜杯	给每种能力至少升一级
喂，你之前已经做过了	铜杯	把手榴弹粘在敌人身上打倒 50 个敌人
渴望者	铜杯	在 100 个敌人身上使用能量移转
柯尔医生	铜杯	治疗 250 个行人
超级模范生	银杯	正面业力达到最大值
完全恶名昭彰	银杯	负面业力达到最大值
良好的食物	铜杯	将空投的食物送给群众
邪恶的食物	铜杯	将空投的食物占为己有
良好的混乱	铜杯	攻击守门的警卫制造混乱
邪恶的混乱	铜杯	攻击周围的群众制造混乱
善良列车	铜杯	在业力为正面状态下解决第一个列车任务
邪恶列车	铜杯	在业力为负面状态下解决第一个列车任务
良好的曝光	铜杯	选择受欢迎形象的海报
邪恶曝光	铜杯	选择令人害怕的海报
良好的地位	铜杯	选择摧毁辐射球
邪恶地位	铜杯	选择启动辐射球
良好的意图	铜杯	选择去解救医师
邪恶的意图	铜杯	选择去解救崔许
和崔许和好	铜杯	在业力为正面状态下完成崔许的巴士任务
确定成为王老五	铜杯	在业力为负面状态下完成崔许的巴士任务
划清界限	银杯	打倒霓虹区的 BOSS 莎夏
清空垃圾	铜杯	打倒闹区的 BOSS 亚尔登
绝招男	铜杯	完成 1 项招式列表上的绝招
招式协调者	铜杯	完成 10 项招式列表中的绝招
绝招大师	银杯	完成全部 21 项招式列表中的绝招

《无名英雄》的奖杯难度并不算高，只要把正义和邪恶路线各通关一次，那么就能够取得大部分的奖杯，注意几处善恶选择相关的奖杯别选错了就行，也可以事先多存个档来确保无误。游戏中的难点奖杯不多，但也有几个奖杯需要特别注意。



完成困难模式



本作的难度可在游戏过程中随时调整，想要取得这个奖杯，请在开始新游戏之后就把难度调成“困难”，之后直到通关都不要进行调整。

凯西 _ 琼斯

在行驶的火车上打倒敌人很不容易，不过在各地区的列车任务中，可以较容易地达成 50 人的目标。方法是当任务到尾声时，铁轨上会出现多量汽车档路，同时会有五六个敌人前来阻挠，列车此时虽然被卡住了，但还是会被认定为行驶状态。在干掉几个敌人之后，马上自杀，复活后再杀几个敌人，再自杀，如此反复数次，就能取得这一奖杯。

从我的云滚开



所谓“高处攻击”是指把敌人从较高的房顶、平台上打下去直接摔死，玩家可以看到“高处攻击”字样，并取得经验值奖励。可以找一些有较多敌人在高处的任务，用自杀法反复刷。（其他累积型的奖杯，也可以采用类似的方法）

AC/DC

电力的吸收量在游戏中不会显示，如果怕吸不够，可以在地下学习新能力时，找不停冒电的发电机来吸，每次都连续吸上两三分钟，很快就会取得这一奖杯。

绝招大师

如果方法不得当，那么这将是游戏是最困难的一个奖杯。而且最麻烦的一招“落下愉快”中文版中还存在严重的翻译问题，正确的完成条件应该是“一次冲击波将三个以上的敌人同时从高处推落到地面”。“落下愉快”的推荐完成点是霓虹区中部的分支任务“黑水”，楼顶上有五个敌人聚成一堆，很容易达成条件。失败的话，选择放弃任务即可。而且在这个任务中可以完成除“痛击鼠辈”之外的所有绝招，只要完成一个就选择放弃任务，之后再接任务即可。“重击鼠辈”的完成条件是“使用雷鸣攻击打倒超能力者”，最方便的完成方法是在旧城区遇到会变大的超能力者时先把他打小，当他倒地时就冲过去使用雷鸣攻击，可百分百完成“重击鼠辈”。玩家还需要注意的一点就是，在没有完成全部绝招之前，不要急着完成所有的分支任务，这样一来，敌人的数量会锐减，不利于绝招的完成。



矿石猎人

这是奖杯困扰了不少玩家，350 块碎片，听着就很吓人。不过，因为按下左摇杆的 L3 键可以显示碎片的位置，因此如果玩家有经常按 L3 的习惯，且看到蓝色点就去拿碎片，那么通关时顶多也就有 10 块左右的碎片没收到。此时建议玩家从每个岛的海边开始找，之后再向里收网，顺利的话，一个多小时就能完成地毯式搜查。另外，最好记一下你在每个岛上取得的碎片数量，这样有利于在最后阶段缩小包围圈。（霓虹区共有碎片 146 块，闹区有 137 块，旧城区为 67 块）

电能回复技巧 如果身边一时找不到带电的物品，可以用闪电箭给身边的电器充电，然后再吸收电能，闪电箭不耗费电能，而电器可以反复利用。不过这一方法在停电区无效，此时可对着垃圾箱或是敌人的尸体连续使用闪电箭，然后快速吸收，同样可以起到回复电能的效果。这一技巧非常实用。

文 狮子头、白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

流程全任务达成时间：30小时

王国之心 358/2天	Square Enix	动作角色扮演
NDS	キングダムハーツ 358/2 Days	日版
	2009年5月30日　1～4人	5980日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄





揭开那记忆空白一年的真相……





这是系列首部登陆NDS平台的作品，讲述的是《王国之心Ⅱ》中登场的罗克萨斯在ⅩⅢ机关时的故事，由于正面涉及了神秘的ⅩⅢ机关而使得本作魅力大增。独特的“嵌板系统”使得游戏的战略性十足，如何利用手上的素材组合出最强大的能力是游戏的最大乐趣之一。细节方面，各级别魔法的效果、武器的能力以及招式、各种异常状态的加入、种类丰富的敌人以及具有针对性的特殊打法都可以说是相对之前系列作品的进步，惟一令人感到有些不足的就是任务重复性稍高，任务类型较少。

系统要点解说

任务制流程

《王国之心 358/2天》的流程基本采用的是任务制，游戏中与流程息息相关的两个要素是就是天数和任务。玩家所操控的主角罗克萨斯（ロクサス）每天要在ⅩⅢ机关的据点“暗与光交织的神殿”与主持机关日常工作的塞克斯（サイクス）对话并领取任务，之后随着任务的进行游戏中的时间也会以“天”为单位流逝，而根据游戏的名字所示，相信玩家们不难猜出游戏的流程一共有多少天存在。



■不断地完成任务就是推进流程的方法。

推进流程方式

在塞克斯处领取任务并完成
↓
时间流逝，天数增加
↓
新任务出现



■注意信息栏中的键刃图标。

Check point 再生任务

当玩家进行游戏流程的第14天“友だち”后菜单中的再生任务（ホログラムミッション）就会开放，玩家可以在这里反复挑战以前的任务，利用这个模式收集合成素材以及道具是不错的选择。

之后当玩家完成流程中的第19号任务“ディザーターを讨伐せよ”之后，再生任务中就会追加“挑战任务（トライアルミッション）”选项了，这里会在各个任务上加上相对苛刻的限制条件，完成时通常会获得一些非常丰厚的奖励并且系统会根据玩家的表现给予评价，而根据评价玩家会获得徽章作为奖励，消费徽章还可以在“暗与光交织的神殿”中与莫古利对话兑换道具。

Check point 挑战任务

如果可以在“挑战任务（トライアルミッション）”中得到高评价，则可以在莫古利处换得非常稀有的道具或技能嵌板作为回报。但玩家首先要在各个任务中找到“试练之证”，而有些任务中除去有“试练之证”外，还会存在“试练皆传之证”，得到后将会开启限制条件更为苛刻的“SP挑战任务”，不过完成时获得的奖励也更为丰厚。



▲“SP挑战任务”会以黄色字体显示。

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.

Check point 任务的完成度

本作中的任务基本分为“调查任务”、“心收集任务”、“机关徽章回收任务”、“障碍物破坏任务”和“大型无心讨伐任务”等几大类。其中除去“讨伐任务”，其余各种任务的完成度都有两个阶段，完成情况会即时在下屏的最下方用一个进度条表示，一般在2/3处会有一条竖线，当完成情况超过这条竖线时任务的即达到了它的基本达成条件，画面会伴以闪光效果显示“MISSION CLEAR”，此时玩家就可以回归总部并领取报酬了。但实际上此时任务可以继续进行，按照任务要求继续调查或者收集相关道具的话进度条依旧会增长，当增长到极限时任务便可以完美达成，获得的奖励会比第一阶段完成任务时要多。

之后在任务列表里如果完美达成任务的话会以金色CLEAR字样标识，只是达到基本达成条件完成任务的话则会以白色CLEAR字样标识。

Check point 任务奖励计量槽

在复数任务同时出现时，领取任务时的画面上方便会出现任务奖励计量槽（REWARD GAUGE），这个计量槽通过完成任务便可以积蓄，继续到一定程度便会达到“×2”或“×3”的状态，此时去完成其他任务的话，相应的得到的任务奖励的道具数目便会加倍。当复数任务出现时，请仔细查看每个任务的奖励，并安排好做任务的先后顺序。

战斗系统解说



操作指南

按键	说明
十字键	控制角色移动／选择项目
X	切换指令
Y	配合各种技能的发动
A	攻击／确定
B	跳跃／配合各种技能的发动／取消
L	快捷指令菜单
R	旋转视角／锁定／锁定目标的切换
START	调出菜单／任务中暂停菜单
SELECT	切换成观察模式

锁定

锁定的操作是连续快速按两下R键，之后被锁定的敌人身上便会出现蓝色的标识，此时按A键攻击将被自动判定为向这个敌人攻击。之后每按一下R就可以切换一次锁定目标，再次连续快速按两下R键为解除锁定。而战斗中如果不锁定的话离罗克萨斯最近的敌人的身上会出现一个黄色的小光圈，这时系统会一定程度上判定为锁定此敌人，如果按A键攻击的话会默认攻击该敌人。



▲靠近的敌人系统会一定程度上自动进行锁定。

攻击

连续按A键的物理攻击连击依旧如系列作品一般是本作的主要攻击手段，而连击中最需要注意的就是可以造成突出伤害的最后一下——终结攻击（フィニッシュ攻击），终结攻击不仅可以对敌人造成相比普通攻击高出几倍的伤害，同时还有可能因此对敌人造成硬直而中断它们的攻击，玩家在战斗中要充分利用终结攻击的这两个特点。

此外，本作与系列前几部作品的不同之处在于——本作主角罗克萨斯的物理攻击招式是根据装备武器不同而变化的，不同的武器还会决定罗克萨斯的地上以及空中连击数，所以本作中玩家所操控角色的攻击能力基本是由所装备武器而决定的。由此可见，想要提升角色的攻击能力，选择一把性能强劲的武器是关键所在。而考虑到终结攻击是普通连击的最后一下，所以单纯地选择连击数高的武器也许并不是明智之举。



▶在本作中，武器终于不再只是更换外型和攻击力那么简单了。

连锁攻击

战斗中敌人经常是多个同时出现的，当击倒其中一名敌人时，另外的敌人身上会出现一个光圈，这个光圈会随着时间流逝而渐渐缩小，如果能在其缩小消失前解决掉第二名敌人便可以达成连锁，画面左上会显示“CHAIN”字样，同时被打倒的敌人身上会出现“BONUS”字样，此时打倒敌人获得的心的数量会有一定量的提升。在一些类似“心收集”的任务中，多多利用连锁攻击可以事半功倍。

战斗范围

在游戏中，敌人出现的地点基本都是固定的，当玩家移动到该地点附近敌人便会出现并触发战斗，在接下来的战斗中可能由于移动会导致实际战斗位置随时在变，此时需注意不要离开敌人出现的地点过远，否则敌人就会消失并恢复全部HP，之前的对其的伤害全部无效。所以在战斗中要时刻调整位置，不要离开触发敌人出现的地点太远，这个所谓的“战斗范围”是无形的，要玩家自己在不断摸索中掌握。

限界突破

《王国之心 358/2天》中的新系统。玩家可以注意到右下角色的HP槽上会有一段用黄色来显示的区域，这段区域便是角色的极限区域。当角色的HP下降到这段黄色区域时，HP槽上方会显示LIMIT字样，此时如果按住A键不放便可以发动“限界突破（リミットブレイク）”，此时角色的攻击力和速度都会大大提升，请无差别连打A键吧，之后你会发现身边的敌人基本全部被消灭了，爽快至极。当“限界突破”发动时，HP槽会有一条白线来回移动，当移动完成一个来回时玩家便会从“限界突破”状态恢复至正常状态，同时极限区域缩短。



▲“限界突破”状态会伴随一个华丽的特写发动。

魔法变化

本作相对系列之前作品再度进化的一点便是魔法。相对于之前作品的魔法等级差仅仅体现在魔法对敌人的伤害大小，《王国之心 358/2天》中的各等级魔法则在发动形式以及魔法的具体性能上都有着较大的差异，拿火系魔法举例：初等火系魔法“ファイア”的特性体现在追尾性能上，而中级火系魔法“ファイラ”的优势则在于伤害大、飞行速度快，但并没有追尾性能，相对地高级火系魔法“ファイガ”则在攻击范围上有着前两个等级魔法所无法比拟的优势。

如此一来，在对付不同敌人时并不是等级越高的魔法就越有效，所以玩家一定要熟悉每个等级魔法的性能以灵活运用。



NPC的战术设定

游戏中经常会遇到与其他机关成员一同执行任务的情况，此时可以一定程度上对他们的战术进行设定，具体方法就是在主菜单的“コンフィグ”选项的第3栏中。不过需要注意的是只可在任务进行前进行设定，进入任务后就无法更改了。具体设定如下：

攻击风格	与主角攻击同一敌人	与主角攻击不同敌人	不进行攻击
魔法等	倾向攻击	倾向回复	不进行支援

异常状态

《王国之心 358/2天》是系列首次引入异常状态的作品，这使得本作的战斗具有更多的变化和更高可玩性。具体全部异常状态如下：

异常状态	说明
烧伤（炎上）	HP徐徐下降
冻结	一定时间内不能行动
带电	攻击敌人时自己也受到伤害
吹飞（吹き上げ）	空中防御力大幅下降
导航地图异常（ナビマップ异常）	下屏地图异常
防御力无效化	防御力降为0
伤害吸收（ダメージ吸收）	敌人对我方的伤害会转化为它们的HP
HP半减	HP减为一半
跳跃不能（ジャンプ不能）	无法跳跃
移动异常	类似混乱，无法正常移动
沉默	无法使用魔法
防御Lv.1	防御力强制变为LV1时的水平
暗黑	命中率大幅下降

嵌板系统解说

本作的最大特色系统便是这个“嵌板系统（パネルシステム）”，玩家身上所携带的道具、技能、魔法、武器，甚至玩家的等级都要靠这个系统来管理。

嵌板系统的具体设定按START键调出主菜单并选择“パネルスロット”便可以进行，不过需要注意的是只可以在XIII机关的据点“暗与光交织的神殿”中进行，进入任务后便无法再进行设定。安装嵌板的方法很简单，在右边的嵌板栏里选择后放到左边的空位即可，空位可以靠得到“スロット开放”来增加。



▶安装嵌板时可即使按X键查看能力。

嵌板的分类

之前提到，游戏中所有的要素基本都化为了嵌板形式，玩家想要使用道具、装备技能等都需要安装相应的嵌板，游戏中嵌板的总数超过200种。

◆道具嵌板	代表道具，需要在“パネルスロット”中安装后才可以在任务中使用，而安装的数量也就是可以使用的数量，如果在任务中消费掉了要及时补充。
◆技能嵌板	各种主动或被动技能，安装后可以在战斗中发动，可以在状态画面中按X键查看。
◆魔法嵌板	魔法在本作中的消费制并不是传统的消费MP发动，而是和道具一样，安装了几个嵌板便有几次使用机会。
◆武器嵌板	每件武器所决定的项目除去攻击招式的不同外（同时决定了地上以及空中连击数）还自身具有“攻击力”、“魔法力”、“防御力”、“会心一击率”以及“会心一击补正”等几个属性。
◆等级嵌板	游戏中每升一级便会得到一个等级嵌板，不过要安装上才可以实现等级上升的效果。

LINK

除去以上介绍的嵌板之外，这几种嵌板中还有可能存在具有LINK槽的类型。一般都是用来与其他嵌板共同作用以强化效果的，比如“魔法回数2プラス④”就有三个LINK槽，装在这三个LINK槽里的魔法就具有“使用次数×2”的效果。其他的LINK嵌板也是起如此作用的，所以遇到LINK嵌板一定要优先装备，可以大幅加强嵌板本身的能力。不过LINK嵌板大多都具有不规则形状，会加大嵌板安装的难度，玩家在设定过程中一定要仔细考虑，争取将手上的嵌板优化组合出能力最强的角色。



▲LINK嵌板一定要优先装备。

任务模式

标题菜单下的任务模式（ミッションモード）可提供最多同时4个玩家联机进行游戏。其中一人作为“主机”，其他三人作为“子机”。任务的选择权在主机，可选择的任务即是在故事模式下拿到“共斗之证”的任务。



▶XIII机关的成员各具特色，玩家可以通过使用不同的角色体验到不同的战斗乐趣。

这个模式的魅力便在于可以使用除去主角罗克萨斯之外的XIII机关成员以及唐老鸭等隐藏角色。在任务进行过程中，玩家之间合作的同时也要竞争，任务结束时会根据玩家击倒敌人的数量等表现对所有参与任务人员进行排名，排名第一的玩家便可以获得金色皇冠，可用于在莫古利处换得珍稀道具。

需要注意的是，任务模式中有些任务会要求玩家的阶级，低于指定阶级的玩家将无法参加任务，所有阶级以及达成方法如下：



阶级	达成条件
ノービス	故事模式进行到DAY26
ルーキー	故事模式进行到DAY117
エージェント	故事模式进行到DAY172
エキスパート	故事模式进行到DAY225
マスター	故事模式进行到DAY296
レジェンド	故事模式进行到DAY358

◀罗克萨斯以《王国之心》初代的隐藏影像中的造型登场。

任务模式隐藏角色以及使用方法

角色	得到使用权的方法
希昂（シオン）	故事模式进行到DAY117
利库（リク）	故事模式进行到DAY172
唐老鸭（ドナルド）	故事模式进行到DAY225
高菲（グーフィー）	故事模式进行到DAY296
米奇（王様）	全任务完成后，在莫古利商店中购入“王様の归还”
索拉（ソラ）	全部任务以最高完成度达成（金色CLEAR）
二刀流罗克萨斯	通关后在莫古利商店购入ゼロギア，并在LINK嵌板内安装三个アビリティユニット

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.

故事模式全任务攻略

本流程攻略以普通难度（スタンダードモード）为标准，流程从始至终都采取任务制，完成关键任务即可推进故事（关键任务在任务信息栏处以金色键刃标出），其余为普通任务，可做可不做，如果想跳过可以选择任务领取界面时最左上的“NEXT DAY”跳过，不过这些任务在对应天数经过后依旧可以在再生任务（ホログラムミッション）找到。

某些任务中存在“试练之证”、“试练皆传之证”或“共斗之证”，已在任务解说中注明。

DAY 8 ごほうび 任务の基本を习得せよ

编号 1 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 1

游戏开场后，玩家要进行的第一个任务是对基本操作的训练。玩家要熟练运用十字键进行移动，同时还要学会使用B+↑键的组合进行爬墙跳。熟练掌握后来到地图的最北侧获得宝箱，回到初始地点即可完成任务。任务后开始菜单中的“レポート”选项中追加项目“ロクサスダイアリー”。

DAY 9 心无きもの 通常攻击の基本を习得せよ

编号 2 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 0

任务中，玩家要熟悉的是使用A键进行基本攻击和使用R键对敌人进行锁定。根据武器种类的不同，玩家使用的连续技也会有所变化。击倒敌人后出现的道具分为HPブライス、マニー、ブライズボックス三种，战斗后注意回收。战斗中，在一定时间内连续击倒敌人，屏幕中右上角chain的字样，而敌人身上也会出现黄色的光圈。连续击倒带有黄色光圈的敌人会获得额外奖励的“Heart Point”。

DAY 10 存在しないもの 任务达成について学习せよ

编号 3 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 1

玩家通过观察下屏，可以确定敌人的所在位置（地图上使用圆形标记），而下方的任务达成率（MISSION GAUGE）则是对玩家任务完成度的一个准确评价。通常，玩家达到银色标记处即可完成任务，但是达到金色标记的话便能获得更多的任务奖励。任务完成后，开始菜单中的“パネルスロット”使用可能。

DAY 11 キーブレード 魔法の基本を习得せよ

编号 4 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 3

本次任务，玩家必须装备魔法技能ファイア。开始任务后，玩家要通过X键进行指令的切换，灵活使用魔法以及回复道具。消灭开始的敌人后便可以使用键刃进行战斗了。场景中的3个宝箱不要错过。

DAY 12 闭じられた世界 调查の基本を习得せよ

编号 5 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 1

本次玩家需要学习对于场景的调查，在移动中罗克萨斯头上会出现问号提示，接近特定场景后则会出现图中的绿色调查框。使用A键后便可进行调查。成功调查场景后会出现对话选项，但是选项对于流程没有直接影响，玩家可以根据自己的看法进行选择。





DAY 13 战いの意味 リミットブレイクを学习せよ

编号 6 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 1



本次任务中，玩家要对リミットブレイク系统进行熟悉。任务开始后，长按A便可以发动极限技进行攻击。击倒敌人后任务完成。

任务中，玩家对敌人进行锁定攻击则会达到更好的效果。任务完成后，开始菜单中的“ホログラムミッション”选项使用可能。

DAY 14 友だち ハートを回收せよ

编号 7 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 3

本次的任务是进行“ハート”的回收，任务的完成度会随着玩家得到的“HEART POINT”而上涨。在駅前通り和駅前广场会有两场强制战斗，胜利后即可完成任务。

DAY 15-21 任务 サーヴィランスを讨伐せよ

编号 8 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 2

任务中，我们要对指定的敌人サーヴィランス进行讨伐。サーヴィランス的出现地点分别为駅前广场、駅前通り和空き地，将其全数击破后便可完成任务。最后来到空き地我们同时面对4只サーヴィランス，逐个击破是比较稳健的攻击选择。本次任务后我们可以对关键任务和普通任务进行选择，完成关键任务后选择“next day”便可以无视普通任务继续进行流程。

DAY 15-21 任务 ハートを回收せよ

编号 9 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 7

本关开始后，玩家需要从トラム广场墙壁的裂缝处来到屋敷前，发生强制战斗胜利后即可完成任务（击破8只ウイードブラント）。在原路返回的路上，我们会遇到强敌ロールスラッシャー。虽然HP较高但是攻击意识并不强，活用防御技能リフレクトガード应对其攻击也会使战斗难度大大降低。击败ロールスラッシャー后任务完成度达到最大。



DAY 15-21 任务 バトル耐久训练で生き残れ

编号 10 世界 存在しなかった城 宝箱数量 0

任务的条件比较简单，只要在敌人的攻击下生存1分钟即可。建议玩家装备技能ドッジロール后进行挑战。不要盲目攻击，灵活的翻滚并和敌人保持一定的距离是完成任务的关键。

DAY 22 残されたもの ガーディアンを討伐せよ

编号 11 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 5



本次任务中我们要进行游戏开始后的第一场BOSS战。首先玩家来到地下联络通路，这个区域需要打开图中开关才可继续前进。一路来到空き地后便强制进入战斗。BOSSガーディアン的攻击方式比较单调，起招速度比较慢而且准备动作明显，玩家注意观察便可以将其击败。

DAY 23 无言の同行者 ポイズンプラントを討伐せよ

编号 12 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 2

任务开始后前往地下联络通路，从进入最南边的2号出口便会发现目标ポイズンプラント。通过使用リフレクトガード能力不能够反弹其远程攻击，建议装备ドッジロール技能后滚动回避ポイズンプラント攻击。同时使用火焰魔法也可对ポイズンプラント造成很大的伤害。

DAY 24 声 ディザーターを討伐せよ

编号 13 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 1





本次的任务比较简单，只要前进至空き地完成强制战斗即可。本关中登场的敌人ディザーター移动速度较快，装备魔法ファイア可迅速削减其数量。

DAY 25 ふたつの ダークサイドを討伐せよ

编号 14 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 5

一路前往駅前广场便会遭遇BOSSダークサイド，其主要攻击方式如下：

1	召唤无心
2	胸口发射能量球“ダークホーミング”
3	暗之球体
4	能量波，跳起后即可躲避

BOSS的弱点在头部，我们可以在锁定后使用魔法进行攻击。而其释放能量球ダークホーミング时我们也可以通过リフレクトガード能力反弹其攻击。今后玩家每完成一次任务便会得到“开放スロット”作为奖励。



DAY 26-50 消灭 新たなワールドを調査せよ

编号 15 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 5

任务开始前，罗克萨斯的阶级上升为“ノービス”，同时莫古力商店开放。本次任务是对场景中的事物进行调查，一路注意观察并前进即可。在王宫前和大通り均需要将图中的开关开启，各位玩家注意一下。在调查完三个区域后会发生选项对话，随后原路返回即可。最后在大通り和城门广场的连接处会发生剧情，玩家需要通过大通り区域右上角的高台进入城门广场便可完成任务。随后调查王宫前的城门和城门广场的大门便可将任务完成率提升至100%。



DAY 51-70 待ち人 ファイアプラントを討伐せよ

编号 16 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 5

本关的任务是讨伐ファイアプラント，在王宫前、大通り和城门广场讨伐总共7只目标即可完成任务。如果想要完美任务达成率的话，需要装备“ハイジャンプ”能力后来到大通り的高台上消灭三只ファイアプラント即可。要注意在城门广场会出现一种拿书的无心，它会为ファイアプラント张开防护罩，一定要优先消灭。任务完成后LV2プラス⑤入手。

共斗之证位置：城门广场区域右下角

DAY 51-70 待ち人 テイルバンカーを討伐せよ

编号 17 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 2

来到トラム广场便要进行本关的BOSS战。本关的BOSS“テイルバンカー”攻击方式如下：

1	重压攻击
2	冲刺攻击，附带燃烧效果
3	火球攻击，附带燃烧效果



我们可以对尾部和翅膀进行连续攻击。テイルバンカー一落地后，锁定头部进行攻击便能够造成很大的伤害。使用冰属性的魔法对テイルバンカー也是十分有效。

共斗之证位置：駅前广场玻璃门前

DAY 51-70 待ち人 机关の标章を回收せよ

编号 18 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 4

本关的主要目的是进行机关的标章收集，在我们收集完大通り的11个标章和王宫前的5个标章后便可完成任务。如果想要让任务达成率为最大的话，需要在标章的光轮最大时进行回收。

共斗之证位置：城门广场区域左下角



DAY 51-70 待ち人 ディザーターを討伐せよ

编号 19 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 3

和任务13类似，玩家来到王宫前讨伐大量的ディザーター即可过关。ディザーター的打法和任务13相同，这里不过多赘述。过关后トライアルミッション开放，莫古力商店景品交换可能。

共斗之证位置：王宫前区域左侧高台处

DAY 71 再会 シャドウブロックを破壊せよ

编号 20 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 6

シャドウブロック是图中所示的黑色球体，分布在地图的各个区域。路地里破坏2个、空き地破坏2个、トラム广场破坏9个后任务完成度达到最大。高处的シャドウブロック需要使用魔法进行破坏。

试练之证位置：空き地北侧

共斗之证位置：トラム广场屋顶处



DAY 72 变化 ハートを回收せよ

编号 21 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 8

本关开始后来到大通り后会触发剧情，接下来便进入了游戏中的跟踪模式。跟踪模式的要点便是在不被对方发现（进入红色范围）的同时，保证对方在自己的视野范围（蓝色范围）内。跟踪ピート至城门前广场后墙壁开启暗门。进

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.



入暗门后来到魔法の洞窟。

进入魔法の洞窟：入口大广间消灭无心后调查门口的金色柱子，并将木箱推至右图中位置。通过箱子开启大门后，再次利用金色柱子和木箱进入地图最上侧的大门。来到魔法の洞窟：柱の间后消灭全部无心便会触发本关BOSS战。本关BOSSラージアーマー攻击方式如下：

1	重压攻击
2	回旋拍击
3	起身后回旋拍击
4	地面冲击波攻击

大家要注意ラージアーマー倒地起身后的回旋拍击攻击力奇高，注意灵活应对。战斗胜利后任务完成。

按下魔法の洞窟：柱の间右上方的开关，可以使柱子进行上下移动。通过柱子我们能够来到位于地图左上方的魔法の洞窟：奈落の间，直接跳下后来到魔法の洞窟：入口大广间的上层，消灭全部无心后任务达成率最大。

试练之证位置：王宫前

共斗之证位置：魔法の洞窟：入口大广间上层



DAY 73 约束 サージェントを讨伐せよ

编号 22 | 世界 ビーストキャッスル | 宝箱数量 5

首先，来到庭区域将3座石像推回原位后开启暗门。进入暗门后一路开启机关来到エントランスホール发生BOSS战。本关BOSSサージェント攻击方式比较单调，其回旋攻击可通过リフレクトガード能力反弹并对其造成硬直。使用火属性魔法攻击更是有着事半功倍的效果。



试练之证位置：エントランスホール

共斗之证位置：庭

DAY 74 もうひとりの友だち シオンを捜索せよ

编号 23 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 8



本关开始后，按照"空き地→トンネル（通过地下联络通路到达）→空き地"的顺序进行移动，随后来到高架下调查门前的绿色木桶发生剧情，返回トンネル与ピンツ对话，三道问题的答案分别为"駅前广场"、"アイス大量入荷"、"1辆"。回答问题结束后从トラム广场墙壁的裂缝来到町はずれの森，攻击图中位置的树木后发生剧情，前往屋敷前发生BOSS战。BOSS"バニッシュリザード"的攻击方式主要有：

1	消失，其位置可通过下屏幕地图进行确认
2	回旋攻击
3	目光弹
4	卷舌攻击

战斗前建议装备リフレクトガード能力，使用リフレクトガード防御バニッシュリザード的卷舌攻击可对其造成明显硬直，消失后留意下屏的动向即可。消灭BOSS后任务结束。

DAY 75-93 亲友 砂漠の中の洞窟を调查せよ

编号 24 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 8

一路来到城门前，会发生一场强制战斗。剧情后通过暗门继续前往魔法洞窟。

来到魔法の洞窟：入口大广间调查石板最北端石板后发生剧情，进入魔法の洞窟：柱の间后打开地图右上角的开关，寻找图中的立方体并将其点燃。三个立方体要按照魔法の洞窟：柱の间、魔法の洞窟：入口大广间上层和魔法の洞窟：奈落の间分别点燃。全部点燃后出现隐藏道路，攻击魔法の洞窟：奈落の间中的木桩型机关便能开启通向内部的大门。进入魔法の洞窟：闭ざされた部屋，调查内部的石像后开始BOSS战。



ビート的攻击方式如下：

1	冲撞攻击
2	连续拳攻击
3	黑暗球攻击

虽然BOSS行动很慢，但是攻击力能对玩家造成很大的威胁。大家要小心应对，总体来说这场BOSS战不是很难。

共斗之证位置：魔法の洞窟：奈落の间

DAY 75-93 亲友 机关の标章を回收せよ

编号 25 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 3

本次任务的前提，是要装备ハイジャンプLV3和グライド两个能力，机关标章的总数为20，全部回收后任务完成。

试练之证位置：トラム广场

共斗之证位置：トラム广场

DAY 75-93 亲友 シャドウブロックを破坏せよ

编号 26 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 6

シャドウブロック分布在王宫前（数量1）、大通り（数量2）和城门广场（数量3），破坏四个即可完成任务，6个全部破坏后任务达成率最大。



试练之证：大通り

共斗之证：城门广场（图示位置）

DAY 75-93 亲友 ビーストキャッスルを调查せよ

编号 27 | 世界 ビーストキャッスル | 宝箱数量 6

エントランスホール上层调查两处、庭区域调查2处、エントランスホール底层调查3处后前往西のホール，注意不要被ルミエール发现我们的行动（即不要走入红色区域）。西のホール有一处地点可以调查，不要错过。来到西の栋战斗后，有三处调查位置，全部调查后任务完成。最后调查エントランスホール下层的4扇门便可将任务完成率达到最大。



DAY 75-93 亲友 ハートを回收せよ

编号 28 | 世界 ビーストキャッスル | 宝箱数量 6

在区域エントランスホール上层、庭、エントランスホール下层和东の栋全部消灭无心后任务完成。

试练之证位置：东の栋

共斗之证位置：庭

DAY 94 心 ネオシャドウを讨伐せよ

编号 29 | 世界 ビーストキャッスル | 宝箱数量 7

本关依然要小心不要被ルミエール发现我们的行动，在西のホール走下楼梯后右转进入地下仓库，进行强制战斗后进入抜け道便可发现ネオシャドウ，战斗胜利后便可完成任务。注意，在西のホール楼梯左转并突破ルミエール的监视范围可以获得两个宝箱，不要错过。



试练之证位置：西のホール　共斗之证位置：西の栋

DAY 95 ノーバディ ハートを回収せよ

编号 30 世界 アグラバー 宝箱数量 6

首先来到大通り，讨伐场景内全部的无心后返回王宫前进行强制战斗。首先消灭掉使用书的无心バリアマスター并解除ラージアーマー的防护罩。使用火焰属性的魔法攻击ラージアーマー会有很明显的效果。战斗后再次来到大通り消灭掉全部的无心即可将任务完成率达到最大。

试练之证位置：城门广场右上角高台上
共斗之证位置：王宫前最上角处（需要装备ハイジャンプ和グライド两种能力）

DAY 96 シオンのキーブレード マッドブルを讨伐せよ

编号 31 世界 ビーストキャッスル 宝箱数量 7



本任务剧情后，玩家使用的武器会强制变成木棍，和通常的键刃相比，木棍的攻击启动距离和攻击范围都会大幅下降。在西のホール躲避コグスワース的监视范围后来到ダンスホール即可发现目标マッドブル。使用远距离魔法会使战斗变得异常轻松。要注意，在ダンスホール战斗结束后，任务也会强制结束，因此一定要在此之前回收试炼之证、共斗之证和宝箱。本次任务获得阶级ルーキー。

试练之证位置：抜け道区域左上方；エントランスホール
共斗之证位置：西のホール，需要躲避コグスワース监视范围后获得

DAY 97-116 始动 迷の大型ハートレスを讨伐せよ

编号 32 世界 アグラバー 宝箱数量 8

一路前行至埋もれた废墟会发生强制的BOSS战。BOSSアントリオン的行动方式如下：

1	沙中直线潜行
2	流沙攻击
3	冲刺攻击
4	石块攻击

HP下降至一半以下后：

1	浮游旋风攻击
2	激光攻击

玩家在アントリオン进行冲刺的时候可以进行攻击，而其使用冲刺攻击后产生的硬直则是我们对其展开进攻的重要机会。在其HP降至一半以下后，アントリオン整体会进入飞行状态，玩家需要击打地上掉落的石块使其造成硬直，当其使用激光攻击的时候注意回避。

试练之证位置：大通り区域左下角位置（需要装备技能ハイジャンプ和グライド）；王宫前左侧顶棚上
共斗之证位置：埋もれた废墟右上角



DAY 97-116 始动 ツボを破坏せよ

编号 33 世界 存在しなかった城 宝箱数量 3

本任务中，玩家只要把全部的壶（ツボ）破坏即可。注意有些壶中藏有敌人，HP较高，出现后建议玩家逐个击破。

试练之证位置：
虚ろなる旋律の空间地图下侧位置

共斗之证位置：
虚ろなる旋律の空间地图上侧位置的ツボ中

DAY 97-116 始动 エアリアルマスターを讨伐せよ

编号 34 世界 アグラバー 宝箱数量 8

目标分布在城门广场和埋もれた废墟两个区域之中，全部四只讨伐完毕后任务完成。注意在城门广场和埋もれた废墟分别有ラージアーマー和ロールスラッシャー出现。

试练之证位置：大通り
共斗之证位置：埋もれた废墟

DAY 97-116 始动 ハートを回収せよ

编号 35 世界 ビーストキャッスル 宝箱数量 6

在西の栋、西のホール、抜け道和地下仓库消灭全部总计7只无心即可过关，使用装备火属性的魔法对付本关出现的アイスキューブ和スノークリスタル会使战斗整体轻松不少。

试练之证位置：西の栋
共斗之证位置：西のホール（需要装备技能ハイジャンプ）

DAY 117 秘密 新たなワールドを调査せよ

编号 36 世界 オリンポスコロシアム 宝箱数量 2

结束任务开始时的强制战斗后，需要对コロシアム前的两座石像、4个排名表、地图下侧的大门和地图右侧的墙壁进行调查。结束后来到ロビー调查墙壁的奖杯和揭示板，和フィル对话发生并进行训练。训练模式的主要目的是打破木桶（タル）后获得点数，活用木桶之间的连锁爆炸可获得高分。结束训练后任务完成。再对ロビー和コロシアム前便可以使任务完成率最大化。

DAY 118 退屈 休假

编号 37 世界 トワイライトタウン 宝箱数量 0

本关开始后来到空き地进行小游戏パフォーマンス，玩家需要不断击打皮球使它保持浮空状态，推荐可以将其锁定后进行空中连击。结束小游戏パフォーマンス后任务完成。要注意此任务是在任务36结束后强制触发的。

共斗之证位置：空き地



DAY 119-148 遂行 城の主について调査せよ

编号 38 世界 ビーストキャッスル 宝箱数量 6

本次依然是进行调查任务，除东の栋有两处调查点外，在エントランスホール、庭、ダンスホール、西のホール和西の栋均有三处调查点需要玩家进行调查。同时，在ダンスホール和西の栋会发生强制战斗。而在西のホール和东の栋玩家则需要回避NPC的监视范围进行潜入。最后来到西の栋调查野兽房间的门完成任务。

DAY 119-148 遂行 ハートを回収せよ

编号 39 世界 オリンポスコロシアム 宝箱数量 3

任务开始后首先要进行一场强制战斗，随后玩家来到コロシアム对ゾイルアーマー进行讨伐。使用雷属性魔法サンダー可以顺利使其倒地，然后对其头部进行追击即可造成很可观的伤害。要注意这场战斗中可以获得试练之证，不要错过。战斗胜利后来到ロビー进行训练即可过关，玩家可以在训练中尝试使用木桶（タル）的爆炸将ソルジャー一击倒。

试练之证位置：コロシアム（仅在ゾイルアーマー的讨伐过程中出现）
共斗之证位置：ロビー

DAY 119-148 遂行 ディザーターを讨伐せよ

编号 40 世界 オリンポスコロシアム 宝箱数量 4

本次任务玩家需要对付大量的ディザーター，使用火属性的魔法和广范围攻击的键刃都是不错的选择，战斗中也可以使用木桶（タル）的爆炸对ディザーター造成极大的伤害。

试练之证位置：コロシアム的观众席上方
共斗之证位置：ロビー

DAY 119-148 遂行 モーニングスターを讨伐せよ

编号 41 世界 オリンポスコロシアム 宝箱数量 3

本次战斗的目的是打败モーニングスター，其主要的攻击方式则为回转，玩家可以通过技能リフレクトガード防御并反弹不断减弱其回转速度，或者使用风属性魔法也可以停止其回转。使用周围木桶的爆炸对其进行攻击也是不错的选

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.

择。战斗胜利后任务完成，不要忘记回收散落在コロシアム的共斗之证和试炼之证。任务完成后我们会遭遇强敌ロールスラッシャー，注意其回旋斩并灵活运用防御技能リフレクトガード便可取得应对。

试练之证位置：コロシアム

共斗之证位置：コロシアム

DAY 149 それぞれの思惑 ハートを回収せよ

编号	世界	宝箱数量
42	ハロウインタウン	3



按照ギロチン广场入口→ギロチン广场→棺のある墓地的顺序讨伐全部的无心即可，注意地上的南瓜炸弹威力极大，灵活使用可以使战斗难度下降不少。

试练之证位置：ギロチン广场入口

共斗之证位置：棺のある墓地台阶上方，跳起后使用エアスライド技能便可轻松获得

DAY 150 恐れ 大型ハートレスを讨伐せよ

编号	世界	宝箱数量
43	ビーストキャッスル	4

首先我们一路来到城堡内的ダンスホール，有一场强制战斗，战斗对手ギガントシャドウ攻击方式比较单调注意防御不难获胜。胜利后来到西のホール便会发生BOSS战。BOSSダークフォロワー一的攻击方式主要有：

1	召唤シャドウ
2	大范围冲击波，对我方角色有多段判定
3	胸口发射能量球
4	散落黑色能量球

ダークフォロワー一攻击方式和任务14中出现的BOSS十分类似，但是攻击力却有着很大的飞跃。其头部防御力较低，在ダークフォロワー召唤杂兵时使用魔法攻击头部便可以造成有效伤害。在其使用腹部发射能量球时，使用防御技能リフレクトガード可将能量球反弹并对BOSS造成十分可观的伤害。

试练之证位置：エントランスホール上层木箱处

共斗之证位置：エントランスホール楼梯前左手处

DAY 151 苦悩 アヴァランチを讨伐せよ

编号	世界	宝箱数量
44	トワイライトタウン	2

本次任务的主要目的虽然是讨伐アヴァランチ，但是地图上散落的标章却是我们提升任务完成率的重点。在駅前广场、地下联络通路和トンネル均可以回收“机关の标章”。来到空き地便会遭遇アヴァランチ。アヴァランチ的攻击方式和任务17出现的BOSS攻击方式基本相同，不过招数后的附加效果变成了冰冻。使用火属性的魔法攻击，可对BOSS造成巨大伤害。同时，给与アヴァランチ尾部和两翼一定的伤害后可以使其倒地。战斗胜利并完成收集全部标章后，任务结束。

试练之证位置：駅前广场右上角

共斗之证位置：高架下

DAY 152-170 スイッチ ハートを回収せよ

编号	世界	宝箱数量
45	ハロウインタウン	4

任务开始后来到ギロチン广场发生剧情，继续来到棺のある墓地。剧情后将场景内的骨头交给幽灵狗ゼロ后，它便会指引玩家找到隐藏在场景内的无心。通过幽灵狗找到ギロチン广场和棺のある墓地全部无心并消灭后任务完成。

共斗之证位置：棺のある墓地上方，需要通过空中连击才能到达该高度

DAY 152-170 スイッチ ハートを回収せよ

编号	世界	宝箱数量
46	オリンポスコロシアム	3

任务比较简单，分别在コロシアム前和コロシアム消灭无心后任务完成。要注意コロシアム中的无心会互相回复HP，建议用魔法速战速决。

共斗之证位置：コロシアム前



DAY 152-170 スイッチ ハートを回収せよ

编号	世界	宝箱数量
47	ワンダーランド	3

调查桌子上的饮料变小后分别消灭右上角的桌子上、画面中央的桌子和壁炉附近的杂兵，建议装备对空性能较好的键刃以提高攻击效率。全部消灭后发生剧情，调查活动的椅子便会触发BOSS战。BOSSビハインドリザード的攻击方式和任务23基本相同，注意下屏幕BOSS的位置并灵活使用冰属性的魔法会让战斗轻松不少。BOSS使用卷舌攻击时使用リフレクトガード技能进行防御可以造成BOSS的硬直。胜利后调查桌上的饮料后任务完成。

共斗之证位置：

不思议な部屋左下侧沙发上

DAY 152-170 スイッチ ソリッドアーマーを讨伐せよ

编号	世界	宝箱数量
48	アグラバー	8

本次的任务比较简单，只要一路来到魔法の洞窟：入口大广间便会发现目标ソリッドアーマー。ソリッドアーマー一的攻击方式依然是靠巨大的手掌进行拍击，需要攻击其头部才能造成有效的伤害，使用冰系魔法ブリザド进行攻击也是不错的选择。

试练之证位置：魔法の洞窟：入口大广间

试练皆传之证位置：城门广场

共斗之证位置：魔法の洞窟：入口大广间（需要装备技能ハイジャンプLV3）

DAY 152-170 スイッチ ハートを回収せよ

编号	世界	宝箱数量
49	ビーストキャッスル	8

任务目的比较简单，消灭全部在场景中出现的无心即可。注意本任务中的无心スノークリスタル防御力较高，使用火属性的魔法便可轻松削减其HP。在地下仓库和东の栋会遇到BOSS级的敌人マッドブル，使用火属性魔法依然效果显著。

共斗之证位置：

ダンスホール，需要从エントランスホール上层进入ダンスホール才能获得

DAY 171 爱 迷の大型ハートレスを讨伐せよ

编号	世界	宝箱数量
50	ビーストキャッスル	4

一路来到桥区域便会遭遇BOSS战。本关的BOSSデモンズフォートレス攻击方式如下。

1	弓箭攻击并附加带电效果
2	大锤攻击
3	滚动爆弹攻击
4	大炮攻击
5	突进攻击

大锤、滚动爆弹和大炮攻击可以使用リフレクトガード进行回避甚至反弹。在デモンズフォートレス进行突进攻击前会露出本体的核心，此时攻击可对其造成极大地伤害。突进攻击有距离限制，只要在其突进前拉开距离即可顺利回避。战斗胜利后任务完成。



试练之证位置：庭区域阶梯左侧

试练皆传之证位置：エントランスホール台阶上方（需要装备技能ハイジャンプ和グライド）

共斗之证位置：桥区域的尽头，消灭デモンズフォートレス后才可获得。

DAY 172 波の音 ピンクコンチェルトを讨伐せよ

编号	世界	宝箱数量
51	ワンダーランド	8

在不思意な部屋饮用饮料后一路前往ハスの森，触发剧情后寻找调查图中所示花朵便可以发现目标ピンクコンチェルト并进行战斗。讨伐总共四只后再次发生剧情。回到区域女王の城，调查并攻击女王宝座身边的鸟笼后出现最后一只ピンクコンチェルト，全部消灭后任务完成。使用火属性的魔法对ピンクコンチェルト进行攻击可以达到事半功倍的效果。本次任务会被授予阶级“エージェント”。



共斗之证位置：不思议な部屋

DAY 173-192 嘘 ハートを回収せよ

编号 52 | 世界 ハロウィンタウン | 宝箱数量 8

任务开始后来到棺のある墓地，剧情后使用南瓜炸弹点燃场景中的四个灯笼并开启暗道。沿着暗道来到集合墓地1后，依然使用南瓜炸弹点燃灯笼后开启前往月の見える丘的大门。进入月の見える丘发生强制战斗，胜利后根据幽灵狗セロ的指示，按照“月の見える丘→集合墓地1→棺のある墓地→ギロチン广场→ギロチン广场入口”的顺序调查即可。注意有些调查点需要玩家跳起后才能够进行调查。

共斗之证位置：ギロチン广场的入口处

DAY 173-192 嘘 ウェイブクレストを討伐せよ

编号 53 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 1

任务开始后稍稍前进一段距离便会发生剧情并开始强制战斗。结束战斗后来到地图北侧发生剧情，罗克萨斯获得飞行能力。在飞行状态下具体操作如下：

十字键	控制角色进行平面移动
Y键	跳跃后切换飞行状态/上升
B键	下降

使用飞行能力来到地图东侧图中小岛位置，调查地面的坑洞即可发现目标ウェイブクレスト。要注意在空中战斗不能使用防御，使用雷属性的魔法攻击ウェイブクレスト效果十分明显。

共斗之证位置：小岛区域中部

DAY 173-192 嘘 デュアルブレードを討伐せよ

编号 54 | 世界 ハロウィンタウン | 宝箱数量 2

一路来到ギロチン广场便会发生BOSS战，BOSSデュアルブレード的攻击方式如下：

1	S型气刃斩，附带吹飞效果
2	蓄力斩
3	回旋斩
4	重压攻击

本次战斗，装备リフレクトガード技能便能够防御デュアルブレード大部分的攻击，防御其蓄力斩攻击，更是可以造成其硬直。本次战斗，利用雷属性魔法和南瓜炸弹也能对其造成极大的伤害。

试练之证位置：ギロチン广场

试练皆传之证位置：ギロチン广场

共斗之证位置：ギロチン广场入口

DAY 173-192 嘘 机关の标章を回収せよ

编号 55 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 5

首先在不思议な部屋饮用饮料后在不思议な部屋（4枚）、迷宫庭院入口（2枚）、女王の城（4枚）、ハスの森（13枚）和ティーパーティ会场（3枚）分别回收标章后任务便可完成。要注意，不思议な部屋其中三枚标章需要玩家从ハスの森的出口跳下后获得。

试练之证位置：ティーパーティ会场桌子上

共斗之证位置：女王の城草丛上方

DAY 193 记忆 2体の大型ハートレスを討伐せよ

编号 56 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 4

本次的任务需要在空き地和駅前广场进行两次BOSS战，开始任务前建议装备リフレクトガード技能。在空き地出现的BOSSヒートセイバー攻击方式和任务54的デュアルブレード完全相同，注意先消灭掉其身边的无心バリアマスター以解除防护罩，之后使用リフレクトガード技能造成其硬直或使用冰属性魔法进行猛攻即可。

来到駅前广场我们会遇到BOSSデストロイヤー，其攻击方式如下：

1	超级镭射
2	双重镭射

使用雷属性魔法可以大量扣减其HP，在招式之间进行空中猛攻也是不错的选择。两场战斗全部胜利后任务完成。

试练之证位置：路地里

共斗之证位置：駅前通り

DAY 194-223 帰ってきた日々 コマンダーを討伐せよ

编号 57 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 7

首先一路来到女王の城发生剧情，然后来到白いバラの迷路庭园穿越迷宫寻找全部三只コマンダー。注意本关要回避卫兵的巡查进行移动，不要踏入红色的视野范围。任务完成后直接回到基地，在此之前注意共斗之证和试炼之证。

试练之证位置：白いバラの迷路庭园最左侧中间方向

共斗之证位置：白いバラの迷路庭园右下方向

DAY 194-223 帰ってきた日々 フライングアーツを討伐せよ

编号 58 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 0

本关要过调查地面的坑洞来寻找目标フライングアーツ，地图上总共有7处坑洞，每处调查后都会有敌人等待玩家，而战斗后再次调查便会发现道具。战斗中要注意，使用风属性魔法无法对フライングアーツ造成有效伤害。消灭3只フライングアーツ后任务完成。注意战斗中回避来自海盗船的炮击。

试练之证位置：岩场最左侧海面上

共斗之证位置：岩场下侧空中区域

DAY 194-223 帰ってきた日々 光かがやくかけらを収集せよ

编号 59 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 3

一路来到トラム广场，寻找敌人ガーディアン并将其击倒后便会掉落素材光かがやくかけら。全部击倒三个ガーディアン并回收素材任务完成。回收全部4个光かがやくかけら后任务达成率最高。

试练之证位置：トラム广场北侧

共斗之证位置：駅前通り

DAY 194-223 帰ってきた日々 アヴァランチを討伐せよ

编号 60 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 2

开始后前进一段距离便会发现BOSSアヴァランチ，由于本关的BOSS和任务44中的目标完全相同，这里不过多赘述其攻略方法，装备火属性魔法能够让战斗轻松不少。

试练之证位置：小岛最下侧上空

试练皆传之证位置：小岛区域右侧岩石上方

共斗之证位置：小岛区域中部上空

DAY 224 异变 迷の大型ハートレスを討伐せよ

编号 61 | 世界 オリンポスコロシアム | 宝箱数量 3

任务开始后来到ロビー并和フィル对话参加武斗大会，在我们挑战本关的BOSS之前需要进行五场连续战斗。

第一战	对ソルジャー和シャドウ进行讨伐
第二战	对リアゴースト进行讨伐
第三战	对ストライプアリア和アイスキャノン进行讨伐
第四战	对イエローオペラ和テイルバンカー进行讨伐

前四场战斗中，我们可以利用场地中的木桶（タル）对敌人进行攻击。四场战斗后，我们要面对同样是十三机关成员的シグバール。他主要擅长远程攻击，全弹发射的攻击频率十分可怕。扣减其两条HP后发生剧情，进入本关真正的BOSS战。本关BOSSガードアーマー的攻击方式如下：

1	手部挥击/脚步攻击/旋转攻击
2	重压攻击
3	手部分离攻击，主要以旋转攻击为主
4	全身分离攻击

在其手部分离攻击和全身分离攻击的时候，可以对其手部和脚部进行破坏。ガードアーマー在重压攻击后头部会掉落一段时间，抓紧时间进行攻击可以有效扣减其HP。

试练之证位置：コロシアム擂台上

试练皆传之证位置：コロシアム前最下侧

共斗之证位置：ロビー

DAY 225-254 静けさ キャリーゴーストを討伐せよ

编号 62 | 世界 ハロウィンタウン | 宝箱数量 8

首先一路来到集合墓地1，发生强制的リアゴースト讨伐战斗。胜利后来到月の見える丘，使用南瓜炸弹点燃全部四个烛台开启暗门后前进。来到集合墓地2调查气球后发生BOSS战，BOSSキャリーゴースト攻击方式和杂兵リアゴースト基本相同，战斗难度并不大。注意在ギロチン广场入口的暗之回廊前会发生一场强制战斗。任务开始前我们可以获得“エキスパート”称号并获得技能リミットカット。

试练之证位置：ギロチン广场入口地图最右侧

共斗之证位置：ギロチン广场断头台上方

DAY 225-254 静けさ シャドウブロックを破壊せよ

编号 63 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 7

本关的破坏目标シャドウブロック分别分布在うさぎの穴（数量4）、不思议な部屋（数量6）、迷宫庭院入口（数量1）、女王の城（数量5）、ハスの森（数量5）和ティーパーティ会场（数量4）。全部破坏后任务完成，注意ティーパーティ会场中右下方的シャドウブロック需要用グライド和ハイジャンプ两个技能相配合。

试练之证位置：ハスの森地图位置左上角

共斗之证位置：女王の城地图位置右下角

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.

DAY 225-254 静けさ エメラルドセナーデを讨伐せよ

编号 64 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 2

任务开始后便会发现エメラルドセナーデ不会主动攻击玩家，而是在一个固定的路线上进行移动。因此我们不需要盲目进行追击，观察其运动轨迹守株待兔即可。在对其进行攻击时，我们可以选择使用火焰魔法技能ファイア并追加空中连击的方式，能够大量削减其HP。

共斗之证位置：岩场区域地图位置中部

DAY 224 长い1日 ネクストシャドウを讨伐せよ

编号 65 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 8



任务开始后来到女王の城便会发生剧情，接着来到赤いバラの迷路庭园，在这里我们要躲避士兵巡查的同时找到4个图中所示的开关（注意看下屏地图的标记）。在找到三个开关后发生剧情，全部的护卫兵消失并且无心出现。打开最后一个开关后返回不思议な部屋发生BOSS战。BOSSネクストシャドウ的攻击方式主要为：

1	能量波攻击
2	抓攻击
3	冲刺攻击

除了能量波攻击外，抓攻击和冲刺攻击均可使用技能リフレクトガード进行防御。使用火属性魔法ファイア更是能对ネクストシャドウ造成极大的伤害。战斗胜利后任务完成。

共斗之证位置：赤いバラの迷路庭园地图位置中心处

DAY 256-276 报告 街の异变を调查、解决せよ

编号 66 | 世界 ハロウインタウン | 宝箱数量 8

先在ギロチン广场消灭三个黑色触手状的敌人，之后来到月の见える丘，再次遇到这种触手形敌人，全部将它们消灭之后才可以继续深入。之后顺着梯子途经吊り桥来到ブギーの屋敷迹遇到BOSSパラサイトグレイブ。パラサイトグレイブ的主体是中间那个棺材，不过一靠近它就会释放毒气，在毒气范围内HP下降速度极快，所以硬拼不是办法。正确的打法是先消灭周围的所有黑色触手，之后パラサイトグレイブ就会陷入不能行动的状态，趁这个机会猛烈攻击那个棺材。反复几次即可消灭它了。

试练之证位置：ギロチン广场、吊り桥

共斗之证位置：月の见える丘，需要ハイジャンプ和グライド技能配合

DAY 256-276 报告 エメラルドセレナーデを讨伐せよ

编号 67 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 7

エメラルドセレナーデ的所在位置是ハスの森，它基本不会主动攻击玩家，只会在一个固定路线上来回移动。所以玩家可以先消灭周围碍事的敌人，然后就在一开始进入ハスの森的地方埋伏起来等待目标下来，下来之后就猛攻，可以多利用火魔法对其造成烧伤异常状态，反复几个回合之后消灭它完成任务。

共斗之证位置：ハスの森进门后右手边被草围住的圆形地带高处

DAY 256-276 报告 ハートを回收せよ

编号 68 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 8

先在沙漠洞窟及沙漠洞窟入口处消灭所有敌人，之后回身到城门广场，这里会遇到ソリッドアーマー，先将旁边会回复魔法的ラウドネス全消灭，之后集中对付ソリッドアーマー，冰系魔法有效。之后在大通り依旧会遇到一只ソリッドアーマー，原样战略干掉。此外这两个城内场景的很多高处平台上隐藏着ラウドネス，全找出来消灭掉即可以最高完成度达成任务。

共斗之证位置：沙漠洞窟入口左上角

DAY 277-295 探索 谜の大型ハートレスを讨伐せよ

编号 69 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 3

调查不思议な部屋桌子上的饮料变小后发生剧情，BOSSブリードパフォーマ一现身，这个BOSS会分身为两个，并且打倒一个后要在很短的时间内打倒另一个才可以完全消灭它。所以基本方针就是先分别削减两个分身的HP，必须要ライブラ配合确认BOSS当前所剩HP，之后在两个分身都剩很少HP的情况下用大范围魔法等方式短时间内击倒它们。对于BOSS的火炎吐息可以用冰魔法停止，火炎旋转攻击则可以用高级风魔法中止。

试练之证位置：うさぎの穴

试练皆传之证位置：不思议な部屋的壁炉上

共斗之证位置：不思议な部屋的壁炉内

DAY 277-295 探索 ディザーターを讨伐せよ

编号 70 | 世界 ビーストキャッスル | 宝箱数量 1

全部的ディザーター都在城堡入口处的エントランスホール，先消灭会释放防御结界的バリアマスター，之后开始消灭ディザーター，锁定后用追尾性能优秀的初级火炎魔法比较有效率。之后在回归暗之回廊的ダンスホール会遇到BOSS级别的强敌インビジブル，对付它的过程中要注意它化身为剑来回乱窜的攻击，此时请不停躲避并注意画面上出现紫色光环时尽量远离，因为之后它要使用大范围强力砸地攻击了。能保证躲过这招消灭它就只是时间问题了，此外它释放很多光球的攻击被打中的话防御力会强制降到LV1时的数值，它释放此招时在其正下方跳起攻击即可保证不被命中。

试练之证位置：エントランスホール

共斗之证位置：ダンスホール

DAY 277-295 探索 バトル耐久训练で生き残れ

编号 71 | 世界 存在しなかった城 | 宝箱数量 0

此任务为任务10的加强版，玩家需要在无存ダスク的围攻下生存两分钟。和任务10相同，ダスク是无限出现的，建议玩家在任务前装备技能ドッジロール③并与ドッジラッシュ(L)进行连接，以更好地回避敌人的攻击。时间还剩一分钟的时候サムライ出现，移动速度缓慢但是攻击有效距离很长，注意回避。时间结束后任务完成。

试练之证位置：虚ろなる旋律の空间

共斗之证位置：虚ろなる旋律の空间上方，需装备技能ハイジャンプLV3跳起后获得

DAY 277-295 探索 ハートを回收せよ

编号 72 | 世界 ハロウインタウン | 宝箱数量 1

在ギロチン广场把所有クリープワーム消灭即可达到完成任务的标准，如果想要完成度最高完成任务的话还要打倒强敌デュアルブレード，对付这家伙时要从身后攻击，正面攻击会被他防住，此外他的攻击具有风属性，如果被连击相当危险，所以打它时不要贪刀，攻击两回合就撤开等它攻击完毕再上前攻击。

试练之证位置：ギロチン广场

共斗之证位置：ギロチン广场，需要配合グライド从楼梯处跳起来得到。

DAY 296 告白 大会のハートレスを讨伐せよ

编号 73 | 世界 オリンポスコロシアム | 宝箱数量 2



进入斗技场大厅和フィル对话，之后是五连战：

试练之证位置：コロシアム内　共斗之证位置：ロビー

第一战 スカイグラッパー、エアバトラー，スカイグラッパー是主要敌人，利用木桶打击敌人威力最大。

第二战 ヒュージキャノン、エイミングキャノン，同样利用木桶攻击敌人。

第三战 トレードランチャー、スノークリスタル，不要跳到中间区域去，在环绕中间区域的高台上用木桶攻击。

第四战 アイスキャノン、サーヴィランス，先把サーヴィランス吸引到外围挨个击破，之后再对付アイスキャノン。

第五战 ストレングスブレード，风属性是其弱点，其攻击方式比较有威胁的两招就是跳起下落攻击和蓄力斩，跳起下落攻击以自动解除锁定的音效为信号翻滚两次即可躲开，蓄力斩侧翻即可躲开。注意平时攻击时要从其背后下手，蓄力斩发动前可用高级冰魔法将其打到硬直，此时攻击伤害会加大。不要用火系和雷系魔法攻击，会被吸收。

DAY 297 接触 伪机关员を搜索せよ

编号 74 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 3

跟随神秘黑衣人进入地下联络通路，并一直跟踪他，最后在某个出口前铁门打开，跟上去，途中只要遇到他就火力全开，直到把他打消失为止，然后再到别的地方去寻找。

试练之证位置：ギ地下联络通路，铁门开放后

DAY 298 龟裂 伪机关员を讨伐せよ

编号 75 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 3

先在空地与大量无心战斗，胜利后来到トラム广场会遇到神秘黑衣人，依照上个任务的方法，靠近并攻击它，在它消失后查看下屏幕地图即可，几个回合之后自动发生剧情，任务通过。

试练之证位置：トラム广场东北空地

DAY 299 ソラ シャドウブロックを破坏せよ

编号 76 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 2

夜の海存在3个シャドウブロック，海盗船（甲板）存在2个シャドウブロック，船长室有2个シャドウブロック，破坏5个可以达成基本完成任务的条件，全破坏可以完美达成任务，因为可以飞，所以7个シャドウブロック都很容易破坏，请仔细寻找吧！

试练之证位置：海盗船（甲板）
共斗之证位置：海盗船（甲板）

DAY 300 停止 テイルミラージュを讨伐せよ

编号 77 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 0

任务刚开始时不能飞，剧情发生后直奔海盗船的船长室营救ティンカーベル，之后就可以飞了。然后在船长室的长椅上以及甲板的船舵上找到地图，之后前往夜の海根据下屏幕的标记到达指定位置，消灭敌人后用普通攻击破坏地面，然后调查。除去离回归暗之回廊传送点最近的一个，其他都是一些道具。调查离回归暗之回廊传送点最近的一个的地图标记后会发生事件，之后会见到フック船长和他的手下再次挖出了无心，这也是这个任务的BOSS。这个BOSS和之前的同形状的BOSS攻击方式基本一样，惟一需要注意的是只有打尾巴才可以给予持续伤害，打其他地方会导致它瞬移。所以锁定尾巴用追尾性能超强的初级火炎魔法是最有效率的攻击方式。

试练之证位置：海盗船（甲板）的瞭望台上
共斗之证位置：船长室

DAY 301-320 谁もいない所 ハートレスを探し出し、讨伐せよ

编号 78 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 0

任务开始后直接飞向ドクロ岩方向，途中看到フック船长并发生剧情，BOSSスカイルーラー出现。第一阶段BOSS会在空中盘旋，主要攻击方式有两种——冰柱和尾部释放的光球，冰柱快要出现时水面上会有提示，尾部光球只要靠移动即可轻松躲过。在这个阶段我们先要破坏BOSS的四节尾巴，注意，每破坏一节BOSS就会使用一次冲撞攻击，要保持移动配合升降高度躲过，之后它会扎进水里并使用金币机关枪攻击，从正下方靠近可以趁机攻击它的尾巴。尾巴全部破坏后它会身上冒红光，边盘旋边大量释放冰柱和光球，保持移动先躲避，等其停下来使用机关枪攻击后从下方靠近攻击它胸部的红宝石，大概四个连击后它会使用翅膀攻击，威力很大，算好时间提前远离。如此反复，几回合之后就可以消灭它。

试练之证位置：ドクロ岩北西的海面付近
试练皆传之证位置：ドクロ岩中央付近北西方向的海面付近
共斗之证位置：ドクロ岩中央付近偏北一点的天上

DAY 301-320 谁もいない所 大型ハートレスを讨伐せよ

编号 79 | 世界 ハロウインタウン | 宝箱数量 4

先在ギロチン广场击倒所有敌人，之后前往棺のある墓地和シグバール汇合。接下来在月の见える丘消灭大批无心后继续深入。在吊り桥处先消灭スノークリスタル，火系魔法有特效。之后真正的BOSS出现，コールドリッパー和之前73号任务最后的BOSS攻击方式基本相同，除去魔法会改为直线冰柱外。所以应对方法也请参考73号任务，不过这次要用的魔法是火系的。

试练之证位置：集合墓地2
共斗之证位置：ギロチン广场

DAY 301-320 谁もいない所 ツボを破坏せよ

编号 80 | 世界 ビーストキャッスル | 宝箱数量 0

本次任务需要玩家来到西のホール破坏罐子（ツボ），总共破坏15个即可完成任务，破坏20个后任务完成度达到最大。要注意破坏某些罐子后会出现敌人リビングポット，实力强劲，玩家可以选择回避与其的战斗。最后一个罐子需要玩家装备ハイジャンプ后跳起进行攻击。

试练之证位置：西のホール台阶上方
共斗之证位置：エントランスホール

DAY 301-320 谁もいない所 エメラルドセレナーデを讨伐せよ

编号 81 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 6

这次的目标和任务67的相同，エメラルドセレナーデ的所在位置是赤いバラの迷路庭园（左），从下屏了解到它的固定行动路线后就可以在其行动路线上找一处等着它过来了，比较有效的打击是火系魔法，可对其造成烧伤的异常状态。反复数次后消灭它任务达成。

试练之证位置：
赤いバラの迷路庭园（左）的东北方
共斗之证位置：
赤いバラの迷路庭园（右）的西南方出口附近

DAY 321 失われてゆく力 スパイククローラーを讨伐せよ

编号 82 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 8

路上敌人可不管，直奔魔法的洞窟，之后从入口大广间东北的墙上的小门进入"魔法の洞窟・秘密の地下"，打击黄金石柱，会落下来四个箱子，回身破坏所有罐子就会露出机关。用最下层的两个箱子，一个用来压机关，一个用来上中层，中层的箱子先用来上高层，将高层的箱子打到最下层压住机关，再将中层的箱子打到最下层压住机关，如此门就会打开。深入ランプの间后发生剧情，BOSSスパイククローラー出现，它在旋转中是无敌的，用リフレクトガード可以一点一点削减它的旋转速度并使它停止，或者雷系魔法打中一次就可以使它停止旋转，之后剧情シオン将其击倒。

共斗之证位置：埋もれた废墟

DAY 322-351 计划 ザルディンを搜索せよ

编号 83 | 世界 ビーストキャッスル | 宝箱数量 8

先到ダンスホール发生剧情，之后在东の栋又偷听到ゴグスワース和ルミエール的谈话，接下来来到西の栋调查野兽的房间再次发生剧情，最后在庭院里遇到ザルディン，剧情后任务结束。需要注意的是在这个过程中如果进入地下仓库会遇到强敌ブリッツスピア，是否与之战斗并不影响任务的完成度，喜欢挑战的玩家可以顺道消灭了它。

DAY 322-351 计划 バーニングボールを讨伐せよ

编号 84 | 世界 オリンポスコロシアム | 宝箱数量 1

来到コロシアム即可开始对バーニングボール的讨伐。要注意，バーニングボール在回转状态下是全身无敌的，使用リフレクトガード进行防御或者使用冰属性魔法均可停止其回转。其重压攻击附带的混乱效果。

试练之证位置：コロシアム
试练皆传之证位置：コロシアム
共斗之证位置：コロシアム前右侧铜像上方

DAY 322-351 计划 ハートを回收せよ

编号 85 | 世界 ワンダーランド | 宝箱数量 4

调查不思议な部屋桌子上的饮料后变小，之后依次消灭不思议な部屋的所有无心，迷路庭园入口处的强敌ネクストシャドウ以及所有无心，女王の城的所有无心，ハスの森的所有无心以及ティーパーティ会场的强敌ビハインドリザード即可最大完成度完成任务。

试练之证位置：女王の城
共斗之证位置：迷路庭园入口

DAY 322-351 计划 机关の徽章を回收せよ

编号 86 | 世界 ネバーランド | 宝箱数量 1

总共有27个徽章，算好路线以最高效率收集，捣乱的テイルミラージュ不用理会，躲避它的攻击的同时以最快速度在徽章有光环的状态下全部收集即可达成最高完成度。

试练之证位置：
暗之回廊传送点右边石头的旁边
共斗之证位置：
地图左上一个尖状岩石的上空

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.

DAY 322-351 计划 ウインドストームを讨伐せよ

编号 87 | 世界 ハロウインタウン | 宝箱数量 5

来到ギロチン广场便可以进行对ウインドストーム的讨伐。要注意的是，ウインドストーム是3只一起出现的，使用雷属性魔法可以对其造成极大的伤害。全部消灭后来到棺のある墓地还可以挑战强敌インビジブル，消灭三只ウインドストーム后任务完成。

试练之证位置：ギロチン广场右下侧入口处

试练皆传之证位置：棺のある墓地右侧宝箱上方

共斗之证位置：ギロチン广场最北侧台阶处

DAY 352 夕阳 大型ハートレスを讨伐せよ

编号 88 | 世界 ハロウインタウン | 宝箱数量 1

直接前往棺のある墓地，在这里遇到BOSSオーガ，其实就是之前任务70中的强敌インビジブル，对付方法也完全一样，请参考任务70中提到的打法。消耗掉オーガ大约三条HP槽之后自动发生剧情，任务完成。

共斗之证位置：ギロチン广场入口

DAY 353 决意 6体の大型ハートレスを6体討伐する

编号 89 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 8

空き地	パワードアーマー（任务61ガードアーマー）
駅前广场	ストレングスブレード（任务73 BOSS）
地下联络通路	ポイズンプラント（任务12 BOSS）
トンネル	ギガントシャドウ（宝箱中是敌人，不要开。战斗范围狭窄，中级雷魔法可起特效）
トラム广场	オーガ（任务70中 强敌インビジブル）
屋敷前	バニッシュリザード（任务23 BOSS）

本任务要消灭的6个BOSS级别敌人如上所列，都是之前任务曾经打过的BOSS，请参照括号里的注释回头翻看打法。

试练之证位置：駅前广场

试练皆传之证位置：トラム广场南部空地上空，需要ハイジャンプLV3和グライド

共斗之证位置：空き地

Check point 最强无心

在打掉前面6个敌人后再来到駅前广场，就会遇到本作的最强敌人デブリスフロウ。其攻击方式有以下几种：

1. 大范围能量爆破，随机附带异常状态
2. 火球攻击，落地后广范围爆炸
3. 冲刺攻击，一定几率附带吹飞效果
4. 原地翻滚攻击

推荐玩家将等级提升至LV65以上再对其发起挑战。战斗前一定要装备技能グライド，可以轻松回避デブリスフロウ的能量爆破和火球攻击。武器方面推荐玩家使用空中连击数较高、平衡性较好的键刃，如果有条件的玩家可以使用レイジングギア+⑤，对空对地性能都十分出众。デブリスフロウ通常会在能量爆破后追加冲刺攻击或者火球攻击，最后就是一段短暂的硬直。战斗全程建议玩家使用グライド在空中进行移动，安全性较高。在デブリスフロウ硬直时可以发起攻击，但是不要贪刀，通常在4连击后迅速离脱比较安全。另外，将デブリスフロウ吸引至车站玻璃门附近后使用魔法サンダラ（中级雷魔法）进行攻击也可以迅速消耗其HP。

DAY 354 真实 装置を设置する

编号 90 | 世界 アグラバー | 宝箱数量 5

先前往魔法の洞窟・秘密の地下消灭这里的所有敌人，之后通往魔法の洞窟・ランプの间的道路打开，在里面遇到BOSS级别敌人グラウンドアーマー，风属性魔法对其有特效，可让它趴在地上很长时间，此时猛攻头部可给予其大伤害，多加利用。之后剧情后任务结束，回暗之回廊传送点的过程中在魔法の洞窟・秘密の地下的高台会遇到强敌インビジブル，可不予理会。

试练之证位置：入口大广间的上空

共斗之证位置：砂漠・洞窟入口

DAY 355-356 届かない言叶 脱出

编号 91 | 世界 存在しなかった城 | 宝箱数量 2

与アクセル对话选择“アクセルに全部闻いてみよう”，之后就要从存在しなかった城脱出了。路上遇到的敌人能不打就不打，因为他们不会掉落恢复HP的绿色小球，和他们耗费过多的HP没有意义，一路前进遇到サイクス开始BOSS战。サイクス一开始就处于狂战士状态，受到攻击无硬直，攻击方式大多为移动连斩，发动信号就是会先说话，此时玩家要连续翻滚回避，之后等他连击结束把剑扔到地上时会出现硬直，抓住机会猛攻。受到一定伤害后他会被打回普通状态，此时会比狂战士状态受伤害多，可以配合中级回复魔法硬磕，抓紧时间给予伤害。

试练之证位置：虚空を辿る道，入口上空

试练皆传之证位置：空中，需要グライド技能

共斗之证位置：1F入口（空中）

DAY 357 泪 シオン

编号 92 | 世界 トワイライトタウン | 宝箱数量 0

剧情过后前往駅前广场，此时可以按START键打开菜单调整和存档，旁边也有莫古利商店。接下来调查钟楼的门选择“行ってみる”便是与シオン的四连战。第一形态只要注意它张开翅膀飞到空中后的突刺攻击即可，见其张开翅膀就躲开，然后看准机会翻滚躲过；第二形态要注意它的高道尾性光线攻击“ラグナロク”，没别的办法，无限翻滚躲避，另外需要注意的就是它会将罗克萨斯吸到身边并施以斩击，用翻滚等技能逃开；第三形态要注意的是它的三连斩之后会随着喊叫释放大范围旋转攻击，无他法，见其刀变成金色请连续翻滚回避远离它；最终形态，BOSS的大范围三连斩利用翻滚瞬间的无敌时间躲过，激光射线跳起来冲刺一下即可回避，之后抓机会攻击，玩家可以用最高等级的回复魔法放在BOSS胸前，那样在攻击BOSS过程中我方也可以不断回复。BOSS的HP下半后会动用吸引玩家至战斗区域中心然后释放激光的攻击，用グライド技能便可逃开，最后阶段BOSS还会一定几率释放必杀技ファイナルブレイク，用グライド技能飞到BOSS腋下位置即可躲过。

DAY 358 愿い 愿い

编号 93 | 世界 存在しなかった城 | 宝箱数量 0

相信通关过《王国之心》初代的玩家将游戏进行到这里一定会泪流满面，没错，这就是系列初代最后的隐藏影像部分的内容。任务开始后解决掉所有的杂兵深入，此时罗克萨斯的双刀流异常强悍，玩家可抓紧机会体验一下轻松虐待杂兵的快感。之后就是与リク的BOSS战。リク的攻击方式为键刃连斩，动作不快涉及范围也不是很大，利用翻滚边回避边围着他绕圈，其连击结束后的硬直就是我们出手攻击的机会。不过要注意的是只有从リク背后攻击才可以保证攻击确实命中，不过这个过程中千万不要贪刀，因为他随时会做出反击。HP下降到一半之后リク会进入狂战士状态，此时他手中的键刃会变大，相应的攻击范围也会变大，并且会使用极限突破技，他的极限突破技在疯狂冲刺攻击过后还会释放一招具有周围范围攻击判定的砸地攻击，不要在冲刺攻击后就靠近他。

试练之证位置：断片を紡ぐ道 空中

试练皆传之证位置：断片を紡ぐ道 空中

共斗之证位置：记忆の摩天楼

通关后追加要素

- ◆标题选项中追加シアターモード，可观看流程中的全部动画。
- ◆追加シークレットレポート，可在游戏中菜单选择相应任务按住A键查看
- ◆机关阶级上升为レジェンド
- ◆莫古利商店特殊道具的追加

隐藏任务触发条件

任务编号	触发条件
35	完成DAY 97～DAY 116期间アクセル的依赖“29号任务宝箱全回收”
41	完成DAY 119～DAY 148期间ルクソード的依赖“装备两个以上ユニットLINK的武器”
49	完成DAY 152～DAY 170期间ルクソード的依赖“在37号任务中得到50分以上”
54	完成DAY 173～DAY 192期间アクセル的依赖“装备三个以上ユニットLINK的武器”
59	完成DAY 194～DAY 223期间シグバール的依赖“用极限突破技消灭累计30个以上的敌人”
63	完成DAY 225～DAY 254期间アクセル的依赖“完成试练任务58”
64	完成DAY 225～DAY 254期间デミックス的依赖“任务51宝箱全回收”
71	完成DAY 277～DAY 295期间デミックス的依赖“调查任务62中的全部调查点”
80	完成DAY 301～DAY 320期间ザルディン的依赖“DAY 256～DAY 275期间全部任务最高完成度完成”
84	完成DAY 322～DAY 351期间ルクソード的依赖“任务82宝箱全收集”
87	完成DAY 322～DAY 351期间ルクソード的依赖“任务82宝箱全收集”



真三國無双5 Empires
エンパイアーズ

真·三国无双5 帝国	Koei	动作
多机种	真·三国无双5 Empires	日版
	2009年5月28日 / 1~2人	4280日元
	对应机种为PS3、X360	

通关时间：4个小时。

文 纱迦　美编 anubis

关于本作的感想以后会在黄金眼REVIEW里写，这里说说两件事儿：一是自从本作发售后，在LU论坛上收到好几个短消息问游戏难度的，从这些内容来看很多玩家之前都没怎么玩过“《帝国》系列”，这篇攻略一定能帮到大家；另一件事是上个周末我又掉头回去打《高达无双2》，这一打之下立刻发现《高达无双2》的节奏实在太慢了，完全不能和本作比，所以我打了半小时就放弃了，这说明本作绝对是值得一玩的，对《真·三国无双5》感到失望的人特别要试试哦！

模式篇

本作在标题画面下共有5个模式可选，事实上能够进行游戏的模式只有争霸模式一个。这篇攻略基本上都是介绍争霸模式的，因此这里只先介绍一下通关继承。



通关继承

将争霸模式通关之后，会出现一次存档机会，这便是用来通关继承的存档。之后如果玩家想继承之前通关的成绩，只需要进入争霸模式然后选择继续，读取通关存档就可以了。读取之后会出现几个选项。

难易度：本作的难度有5种级别，难度仅对战斗部分有影响，与其他要素包括通关奖励都没有影响。本作的高难度还是相当恐怖的，特别是修罗难度下，斗气敌将两刀秒你没商量。如果你一上手就觉得太难的话，不妨就选低难度吧！

エディット武将の登场：设定自创武将是否登场，ON为是，OFF为否。玩家只能选择自创武将全部登场或全部不登场。

MobileJOY特典适用：这个部分是要求和日本手机配合的，无视即可。

クリア特典设定：这便是通关继承的具体选择了，一共有18项之多。



通关继承消耗的点数，是在通关后自动获得的，点数可以累计，用掉之后下次新游戏时还有。不同难度下拿到的点数不同，但由于这个点数的上限只有5000点，因此意义不大。所有继承的内容里，最推荐的当然是最后两项，其次是前两项，国力和行动力增加也颇为有用，这6项加起来正好消耗5000点。

内容	消耗点数
所持金+10000	500
所持金+50000	1500
财宝凤凰风切1个获得	300
财宝猛虎爪1个获得	300
财宝狮子尾1个获得	300
财宝龙颚1个获得	300
财宝龙爪1个获得	300
财宝龙尾1个获得	300
财宝龙眼1个获得	300
财宝龙鳞1个获得	300
财宝龙毛1个获得	300
财宝龙髭1个获得	300
财宝龙肝1个获得	300
财宝龙心1个获得	300
初期国力1增加	1200
初期行动力1增加	1200
武器引继ぎ	300
军马引继ぎ	300

©2009 KOEI CO., LTD

エディットモード

编辑模式。在此可以创建原创武将。原创武将的服饰在初期并不全，需要玩家在争霸模式中收集。这里直接给大家介绍最简单的收集方法，那就是以武将身分在争霸模式里打讨伐战斗，这样在胜利后有机会随机获得一个服饰。要是遇到这种情况，如果在过关前存一个档，过关后在另外一个档位再保存一次，之后读取过关前的那个档并再次过关，这样就能收集另一个服饰，而且必定是玩家没有获得的！如此一来，反复重复这个步骤便可以迅速收集齐全部服饰。

这条秘技的原理是游戏的系统存档和争霸模式存档是分开的，因此玩家过关后保存时便已经把新服饰保存到系统存档里了，但战场存档却依然存在并可以反复读取。有了这条秘技，大概 1 个小时就能收齐全部服饰，只是圣骑士装、独角兽装还是需要玩家用男女角色分别通关后才能取得。另外女杰装、王妃装、师范装、帝王装是只能通过下载来获得的，这几套服装除了师范装外都相当不错。





自创武将保存之后还可以随时修改，但在争霸模式途中只能换服装，除服装之外的资料修改则要等新游戏才能体现出来。自创武将的武器性能可以继承，而且更换武器也不影响继承。例如一周目时玩家给自创武将（模组：赵云）的武器上装了一闪，那么二周目时自创武将改用任何模式组时武器均会继续保留一闪，当然前提是玩家要选择继承武器能力。

ビジュアルデ-タベ-ス



资料库。这里收录了大量游戏资料，包括原画、壁纸、卡片、台词以及武将造型欣赏等等。不过本作新加入了名声和褒赏的设定，这些内容同样被收录到资料库里。

名声其实是游戏为玩家预设的一些课题，当玩家满足条件时即可获得名声。每个名声都对应一定的名声点数，获得名声时会自动获得这些点数，但不能重复获得。名声点数则是用来换取褒赏的。褒赏分为三大类：壁纸、角色服装和台词集，这些是本作除了成就和奖杯外的主要收集要素。另外全褒赏获得亦是成就和奖杯的一大要求。不过游戏中的名声点数之和远胜全褒赏所需的数量，换完全部褒赏后足足剩余了 3 万点，因此只追求成就和奖杯的玩家就不必花太多时间研究全名声的获得方法了。

关于全名声的资料，详见后面的资料篇。

事典和オプション

事典是历代作品都收录的内容，属于给日本人补课的环节，当然国人就没什么必要研究了。



オプション则是系统设定，里面都是音乐欣赏、键位设定这些大家很熟悉的内容。需要特别补充的是，本作收录的音乐数量之多，堪称史上之最，老玩家一定会被感动到不行。而且本作支持读盘时选择战场音乐，这又是一个非常贴心的设定。而且玩家还可以下载新的音乐，目前官方已更新了 PS 版《三国无双》的音乐。

动作篇

Empires

操作及分析

为简便起见，下文中涉及操作的部分以 X360 为准。

操作	PS3版	X360版
连攻击	□	X
强攻击	△	Y
跳跃／爬梯	×	A
无双	○	B
防御	L1	LB
特殊技	L2	LT
回避	R1	RB
地图切换	R2	RT
唤马	SELECT	BACK
移动	左摇杆	左摇杆
下达指令	十字键	十字键

和《真 · 三国无双 5》相比，本作在操作上最大的不同就是特殊技。本作中每名武将可以同时装备 4 种特殊技，发动的方法是按住 LT 不放，然后 X、Y、A、B 四键各对应一种特殊技。

除此之外，游戏在细节上的变化亦是非常多的。首先，防御不再是 360 度全方位有效，不得不说这个变化实在太合理了。其次是连攻击途中不可用防御取消，但可以用回避取消。第三是按住 LB 入构后，移动时不具备防御效果，而且移动时按 X 或 Y 也不能使出杀阵攻击。

人物技能

武将的等级提升之后，其各项能力均会上升，除此之外就只能靠人物技能来增加能力了。5 代中的技能树在本作中被极大地简化为 13 个格子，只要花钱就能学习技能（所在地区要有スキル工厂），而且这些技能对于整个势力的武将统统有效，不必分人购买。

名称	效果
能力+	体力、攻击力、防御力的上限提升
速攻	开战后一定时间内攻防增加
无双+	无双的上限提升
赋活	无双增加量提高
瞑想	特殊技恢复时间缩短
俊足	移动速度上升
高速泳法	游泳速度上升
健脚	移动一定时间后速度上升
刹那神速	移动一定时间后进入特殊移动（弱）状态

新技能刹那神速是相当不错的技巧。这个特殊移动（弱）状态其实就是神速状态，只不过有效时间只有 10 秒。学会了这个技巧，等于是有了无限的神速，其实用性之高就不多说了。而且本作的神速自带猛进，像赵云、貂蝉这种强力神速角色简直是如虎添翼。

推荐武器效果

除了必不可少的一闪外，本作另一个强烈推荐的武器效果是强攻击改。本作因为属性攻击只有强攻击才能发动，加上又不能被反击，因此强攻击的实用性远高于连攻击。而强攻击改的存在使得强攻击的发动速度大幅加快，实用性也大幅增加。尽管仍有部分武将的强攻击比较差劲（如小乔），但强攻击改对蓄力强攻击也依然有效，这样算下来的话基本上人人都受了益。总的来说，强攻击厉害的人，在本作中就是绝对的王者。

属性攻击方面，冰属性的实用性大幅下降，不配合精灵印的话非常差劲。旋风印这回改为必定往前方发射，实用性有所上升，连攻击强力的人可以采用。真空攻击的实用性很高，但这回对于鞭、弓等武器加成非常有限，也得看人来装。最后推荐的是旋风回避，用来赚钱或是乱军中自保都是不错的，而且还能发动一闪。

下载　目前官方已经放出了4弹下载内容，一共是8件服装和8首曲子。这些下载内容全部免费，不能在游戏中打出来。比较强的是中欧国王和王妃的装扮，男女兽人装也比较好看，当然还是非常暴露的女杰装。值得一提的是这些服装是实实在在下载来的，绝非预先装在游戏里的。

武器和军马



5代里连舞等级是根据人物技能来的，而本作中改为和武器等级挂钩。武器等级最高10级，4级为连舞2级，7级为连舞3级，10级为连舞无限。武器升级比较简单，只要所在地区有武器工厂，花钱就行了，不过武器和技能不同，需要每个武将分开来购买。

军马系统亦被简化了，只要所在地区有军马取引所便可直接购买。最强的三匹马：绝影、的卢、赤兔马均可直接购买。

武器和军马均可以在开始新游戏时继承到下一周目游戏中，随着武器一起继承的还有武器上的特殊技和武器效果。但需要注意的是，如果某武将因年代关系在某周目游戏中未登场，那么在下一周目继承武器时，该武将的武器等级会回到1级。符合这种条件的武将有：



人名	活跃年代
典韦	黄巾、官渡、乱世
周瑜	黄巾、官渡、赤壁、乱世
孙坚	黄巾、乱世
孙策	黄巾、官渡、乱世
太史慈	黄巾、官渡、赤壁、乱世
庞统	黄巾、官渡、赤壁、乱世
袁绍	黄巾、官渡、乱世
张角	黄巾、乱世
董卓	黄巾、乱世
吕布	黄巾、官渡、乱世

特殊技

特殊技是本作的主要进化点，相比5代要强了不少，首先从数量上来说就翻了一倍还不止，至于实用性就更高了。特殊技的获得方法也很简单，只要有钱和财宝即可任意选择。一个武器上最多装备4种特殊技，老的特殊技还可以被替换掉。

名称	效果	所需财宝
金刚	一定时间内受到攻击亦无硬直（部分攻击除外）	红玉×1 纯孔雀石×1
强打	命中后令敌人昏迷	玛瑙×2 纯红玉×1 真金×1
飞燕	防御不能的攻击，命中后令敌人昏迷	天水晶×2 天金×1 龙毛×1 龙尾×1
集中	一定时间内攻击力大幅增加	翡翠×2 纯金×1 纯水晶×1
分身	一定时间内出现两个分身	孔雀石×1 纯红玉×1
炎刃	小范围火属性攻击	青玉×2 纯孔雀石×1 天玛瑙×1
炎波	大范围火属性攻击	天钢×5 天银×3 凤凰风羽×1 龙眼×1
冰刃	小范围冰属性攻击	金×2 琥珀×1 纯翡翠×1
冰岚	大范围冰属性攻击	天翡翠×4 天黄玉×4 狮子尾×1 龙肝×1
落石	一定时间内出现落石	红玉×2 纯黄玉×1 天青玉×1
强夺	一定时间内攻击敌人时可以获得金钱	黄玉×1 纯玛瑙×1
炼功	打死敌人时有一定几率出现回复道具	天琥珀×2 天金刚石×2 龙颚×1 龙髭×1
挑发	一定时间内使敌人无法防御且防御力小幅下降	水晶×1 纯银×1
潜伏	奇袭时被敌人攻击到也不会被发现	金刚石×2 纯金×1
神速	移动后进入特殊移动（强）状态	孔雀石×1 纯琥珀×1

武器效果

本作一把武器上最多附加5种效果，而且也可以替换。在诸多武器效果中，最实用的当然还是一闪，这是任何难度下秒杀敌将的保证。因此无论如何都请给一闪留一个位置。



名称	效果	所需财宝
精灵印	攻击属性效果加强	金×2
真乱舞	无双乱舞变为真・无双乱舞	银×2 真钢×1 真金刚石×1
吸夺	对敌将造成特大伤害时回复少许体力	玛瑙×1 翡翠×1 纯水晶×1 纯红玉×1
一气呵成	无双乱舞时无双槽减少加快，威力上升	红玉×1 纯黄玉×1
刚柔法	锷迫时有利	琥珀×1 纯金×1
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降	青玉×1 纯孔雀石×1
弹矢眼	攻击可以弹开弓箭	钢×1 纯青玉×1
一闪	一定几率秒杀杂兵或对武将造成特大伤害	天黄玉×9 龙鳞×7 龙毛×5 龙爪×3
炎击印	无双槽满时强攻击附带炎属性	真银×3 真红玉×2 凤凰风羽×1 天红玉×1
水击印	无双槽满时强攻击附带冰属性	真水晶×4 真翡翠×2 龙髭×1
雷击印	无双槽满时强攻击附带雷属性	真青玉×4 天金刚石×2 龙肝×1
旋风印	无双槽满时连攻击附带冲击波	真玛瑙×2 天孔雀石×1 龙心×1
强攻击改	强攻击发动速度提升，强攻击中还可以回避	真琥珀×2 真孔雀石×1 猛虎爪×1 龙颚×1
真空攻击	增加攻击范围	红玉×1 纯金刚石×1 纯钢×1
旋风回避	回避时附带冲击波效果	真黄玉×1

推荐特殊技

单从效果来看，集中、分身、挑发的组合无疑是最强的，再配合武器上的一闪，即使是最高难度下也几乎可以秒杀任何敌将——再配合战场中断存档，“几乎”这两个字也可以去掉了。

但是本作特殊技使用之后若想再次使用的话，是需要一定时间的，只有部分卡片或技能能缩短这个时间。而且每个特殊技重复使用所需的时间也是不一样的，因此有一些特殊技尽管效果一般，也能在战场上发挥巨大作用，例如飞燕和冰岚。

飞燕的实用性不算顶级，但回复速度快，而且此技的动作是随武将而变化的（基本上都和蓄力强攻击一致），因此不少武将都不妨一试。冰岚则是威力不低且范围大，还附加冰属性，如果把敌将冻住，自然事半功倍。

神速在本作中的回复速度也是一流的，只不过本作有山寨版神速——刹那神速（人物技能类），因此浪费一个名额还是值得商榷的。强夺则是赚钱的有力利器，这个特殊技发动后，每击中敌人一次均会获得金钱，因此用威力很低的范围技会非常超值，这里推荐的是旋风回避（武器效果类）。在乱军中不断使用旋风回避＋强夺，大批金钱就哗哗入手了。不过由于成为君主后赚钱实在太轻松，因此这个方法仅推荐给作为武将奋斗的人。

战斗篇

说到《帝国》的战斗，自然少不了经典的据点制胜论，这也是很多玩家大呼本作难度高的原因。其实只要掌握了方法，本作的难度就只剩那些攻击力高得夸张的斗气武将了。



兵力

影响战斗难度的因素，除了游戏开始时选的难度外，再就是兵力了。每场战斗开始前，根据敌我双方的兵力差，会对敌人的能力进行修正，敌人的兵力领先我方越多，敌人的能力就会越强。此外兵力的多少也影响开战后敌我双方的初始据点数量。NPC率领的军队相遇时，其胜败关系则是由兵力和士气来决定的。

每名武将所率领的兵力上限与其等级有关。游戏采用了平均等级这种比较简单的算法，使得CPU手下的武将等级都是一样的。再加上每场战斗出战的武将数量也是有上限的，因此除了玩家频繁使用的少数武将外，我方在兵力上很难压倒敌人。损失的兵力则是按月恢复的，亦有一些卡片拥有恢复兵力的效果。

据点

据点是战场的主轴，大致可以分为以下几类：

防御据点：最普通的据点。

武器库：能够对周围的我方据点提供虎战车支援。

射击据点：能够对周围的我方据点提供弓箭援护。

兵粮库：除本阵外最重要的据点，兵粮库的易手会对士气造成极大影响。

本阵：敌总大将所在的据点。

当玩家进入据点后，屏幕上方会出现该据点的驻守人数，把这个数字削减到0之后，该据点就告陷落。本作中据点增援的速度很快，因此光靠打杂兵很难攻下据点，必须要消灭副长和据点兵长才能令驻守人数大幅下降。当据点里有敌将和虎战车时，打倒他们亦会驻守人数大幅下降。和系列之前的作品一样，在我方据点的中央会不断出现回复道具，这是恢复体力的主要手段。

据点中敌人的强度，与其周围同势力的据点数量有关。简单地说就是贸然深入敌阵的话，必定会遭到沉重打击。玩家应该从我方前沿据点开始缓慢推进，保持自己打下来的据点始终和我方势力范围相连，并设法切断敌据点之间的联系，这才是最正确的打法。另外本作中打下本阵不再算胜利，必须打倒总大将才算数。把本阵的驻守人数削减到一定程度以下（大概在100以下）时，敌总大将就会出现。本阵必须在有我方据点与之相连的情况下才会被攻陷。

不过在本作里孤立据点不再是受敌势力包围的无用之物，而是被视为障碍，尽管对我方没什么好处，但亦会切断敌方据点之间的联系，因此其意义还是很大的。而且像兵粮库这种重要据点，光是打下来就能对敌势力的士气造成沉重打击，因此有时候应该大胆出击。下面就为大家介绍本作的新要素之一：奇袭。



奇袭

在我方势力范围内同时按下L2+R2，即可发动奇袭。奇袭的效果和火计类似，会令据点内的敌人暂时失去反抗意识，同时体力大幅减少，并可以获得大量经验值。奇袭的对象不能是前沿据点，即没有和我方据点相连的敌方据点，这种据点在地图上会以两个圆圈来表示。在存在这种据点的情况下才能发动奇袭，奇袭发动后会有21秒限制时间，玩家必须在21秒内赶到目标据点内才算成功。

奇袭过程中如果和敌将遭遇，则会立刻失败。好在奇袭没有次数限制，只要目标存在，大不了秒了敌将之后再来一遍。奇袭途中如果爬山或下水的话，时间倒数是暂停的，利用这个设定可以奇袭很远的据点。说到上山，本作和5代不同，只要连续跳跃，玩家可以轻松跨越高山，这样便可节省大量时间，也使得奇袭更加简单。

奇袭的好处相当大，一般来说都优先推荐奇袭兵粮库，可以对敌人造成巨大的打击。

战功目标

战功目标在本作里是以武将身分参加战斗时的独有要素。战功目标分为两种，一种是开战时就标明的，主要发生在任务战斗；另一种则需要玩家去触发，不过这种也很简单，提出这种目标的人基本上都是正在和敌军苦战的我方同伴，只要靠近他就会发生了。完成战功目标后可以获得金钱、财宝、经验值以及功勋。



敌军动向

在侵攻战中，敌军动向是值得关注的事情。每次战斗开始时都会随机有一名敌将做出不寻常的举动，可以分为三类：第一类是该武将拥有一骑当千之力，这表明该武将在本场战斗中是斗气武将，要特别小心；第二类是敌武将突然隐身去奇袭我方据点，由于其目标必定是我方的兵粮库，因此要想阻止并不算难。不过如果没能及时阻止的话，当其进入我方兵粮库的瞬间，兵粮库就会陷落；第三类是敌武将要使用某种计策。这种敌将进入我方据点后便会发动火计，威力很大。

如果能打倒该名敌将，即可成功扼制敌军的势头，我方士气大幅上升。基本上每场侵攻战的流程就是先打倒指定敌将，之后再奇袭兵粮库，最后再从我方据点开始往敌本阵攻。打久了老实说还是有点单调的。

捕获

本作在内政方面取消了拉拢，登用新武将又不能自由选择，因此招人是一件很头疼的事情。而在战场中捕获敌将在本作里也不是一件容易的事情，因为捕获是随机发生的。只要玩家将敌将打倒就有几率捕获敌将，不过几率着实不高。就算是把敌人打到只剩最后一个城，而且在战斗中反复干掉多次，到最后依然不一定能捕获。按照游戏中的说法，当包围战发生时能够必捕获敌将，不过依本人通关多次的经验来看，这个包围战的发生几率实在太小了，就算次次使用增加包围战几率的卡片也不行。

不过虽说捕获的几率低，但有了战场中断存档，也就有了理论上100%捕获的可能。只要在过关前存好档，反复SAVE/LOAD，就一定能够成功。而且当玩家捕获了敌方君主并登用时，敌方的势力无论还剩多少，统统都会变为玩家所有！利用这个方法，选择三国鼎立这个年代，一个小时不到就能通关！

最后补充一句，只有玩家扮演君主时才能捕获敌将，不过所操作的武将不需要是君主。





2P 加入 本作当然也支持双打，方法是在出阵画面时由2P按下START键，非常简单。不过玩家手上至少要有两个武将时才能双打（废话）。

武将篇

武将篇是本作的一大卖点。以往的系列作品里玩家只能扮演君主，而本作增加了以武将身分来进行游戏的方式。由于不是君主，玩法也有很大区别。还是相当值得一试的。

在野和部下



即使是武将，也分在野和部下两种。在野就是自由人士，这个时间玩家可以控制武将在全国流浪，此外还可以在当地购物，并参加讨伐战斗。在野时选择“イベント选择”，会看到仕官和旗扬的选项，仕官即为主动成为此地君主的部下，旗扬则是自立为王，如果在接下来的侵攻战中获胜，玩家就可以成为一方君主了。

成为某个君主的部下之后，即可开始正式冒险了。部下状态时不能直接造反，但可以选择“野に下る”成为在野人士。另外当你的地位达到一定程度后，如果在一名昏君手下办事，也有几率会出现人民劝你自立为王。如果你老老实实帮助你的君主打天下，那么当他统一全国的时候也就是你通关的时候。

基本玩法

武将身分时会有行动力的设定，这是玩家每月行动的必要条件，不同的行动会消耗不同的行动力。

当玩家不断在战斗中立功之后，玩家的功勋也会不断增加，累积到一定程度就会升官。升官后将拥有更多的行动力，而且君主也会越来越重视你的意见。

游戏中每年的1、4、7、10月会召开军议会，会上君主会拟定这个季度的目标。军议会分为两个部分，首先是拟定国家政策，这些政策其实只有三大类，分别是：提升武将的级别和武器等级、征收一笔金钱、开宴会提高武将之间的友好度；第二个部分是决定这个季度的战斗，只有侵攻战才能令自国的势力扩大。

当玩家的地位提高之后，就可以在军议会上主动发言，要求更改本季度的目标。具体结果是随机决定的，可以在前一个月存好档来调整。

友好度

武将身分时友好度的设定比较重要。和在野人士搞好关系，就有机会出现劝其加入的事件。由于武将身分最多只能收3个部下，因此选人要特别慎重。基本上只要在讨伐战斗中救过一次，就能满足加入的条件了。

和你的部下搞好关系之后，会发生很美妙的事情。和同性武将友好度高的话，会出现结拜义兄弟的事件（日语里兄弟姐妹都可以用兄弟来表示）；和异性武将友好度高的话，则会出现婚姻事件，这也算是了却大家的一桩心愿吧！和部下搞好关系的方法很简单，多让其立功就行了，可以考虑亲手操作部下，这样很快就能满足条件。义兄弟和夫妻的作用在于会随机出现升级或得到财宝的事件，作用并不大。

不过游戏中关于婚姻的设定很不符合史实，首先是不能一夫多妻，当然更不能一妻多夫。其次是游戏中只设定了血缘关系，其他一概无视。因此在赤壁之战年代里，孙权照样能毫不客气地将小乔纳为妻室——周瑜死不瞑目啊！

与同君主但非玩家部下的武将搞好关系，则是可以加入他们的派系。派系的好处在于当你在军议会上提出异议时，同派系的武将会出来帮你撑腰。果然是人多好办事！



讨伐战斗

讨伐战斗是武将身分时的特色所在。讨伐战斗相当于是挑战模式，玩家在讨伐战斗中一样能升级，而且过关还能拿到经验值、功勋和财宝，可谓一本万利，所有的讨伐战斗均可反复挑战。玩成特定的讨伐战斗后更会获得一些特殊能力，这些能力对于玩家攻城拔寨是相当有用的！因此武将篇的难度要比君主篇低不少。

名称	奖励
蔡文姬警护	全部达成后更容易与其他武将搞好关系
蔡文姬随伴	
蔡文姬警护	
防栅设营	全部达成后不会受到敌国的侵攻
据点构筑	
长城建设	
少华山贼讨伐	全部达成后购物时打七折
句章贼讨伐	
黑山贼讨伐	
锦帆贼讨伐	
钱唐贼讨伐	
白波贼讨伐	
火炎虎击退	全部达成后侵攻战时攻击力上升，且无双槽徐徐回复
银丽虎击退	
雷王虎击退	
烈火狼击退	
白银狼击退	
雷影狼击退	
火炎虎退治	
银丽虎退治	
雷王虎退治	
烈火狼退治	
白银狼退治	
雷影狼退治	
火炎虎退治	
银丽虎退治	
雷王虎退治	
烈火狼退治	
白银狼退治	
雷影狼退治	

名称	奖励
反乱阻止	全部达成后，侵攻战时敌将叛变的可能性增加
反乱镇压	
反乱制压	
对影山贼诱引作战	达成后侵攻战时防御力增加、强攻击中受到敌人的攻击也不会中断
樱花山贼诱引作战	
清风山贼诱引作战	
友军救出作战	达成后侵攻战开始后3分钟内移动力增加
战场搅乱	达成后侵攻战开始后6分钟内进入敌据点会发生火计
勇により诱い讨て	
影を避け狙い讨て	
五台山组手	全部达成后战斗中特殊技的再发动时间缩短
五台山荒行	
五台山达人行	
炎上砦救出	达成后侵攻战时最初侵入的敌据点会发生火计
火计突破作战	
铁骑兵を打ち破れ	达成后火计的威力增加
矢の雨を越えよ	达成后敌将复活所需的时间变长
异民族击退	达成后侵攻战中最初遭遇敌将时会发动落石
异民族讨伐	
桥梁绝对死守	达成后侵攻战开始5分钟后攻击力增加
幻影兵骚动镇压	达成后侵攻战时防御力增加

背叛

武将身分时打侵攻战或防御战，可以随时按START键在菜单中选择里切り，这样就会当场叛变。当你叛变后，你的部下也会至死不变地跟随你。

不过有时在军议会后会有其他势力的人来拉拢你，来者一般都会开出很高的赏金。如果你接受的话，就会立刻开始战斗，之后选择背叛就可以了。之后你不但能够拿到对方原本开出的赏金，还能获得全部种类的财宝各一个！

背叛的奖励相当丰厚，因此当玩家的身分不高的时候，倒是可以考虑一下。大不了下个月再背叛回去，除了保不住相国地位外没有什么损失。当然你也可以答应背叛之后却不履行，只不过这样的话你没有什么好处，只是多打一场防御仗而已。



地域和素材

武商店里出售的素材是按地域分开卖的，每个地点卖的素材都是一个系列的，不过一次只显示5种，出现哪5种素材是随机的，其中一闪所需材料都在成都。掌握这一点之后，武将篇中刷素材就比较简单，君主篇则还是要老老实实刷。

君主篇

以君主身分来进行游戏，便是系列的传统玩法。不过本作在君主篇的系统和之前几代又有不同，尽管还是卡片玩法，但没有卡片收集要素。

基本玩法

君主篇和武将篇的系统比较接近，只不过没有讨伐任务，行动力改由国力表示。军议依然是3个月召开一次，但军议只是用来使用军议卡的。侵攻战可以月月进行，每月限定一次。统一天下之后即算通关，统一过程中可以选择野に下る成为在野武将。

君主篇中的政策全部由卡片来表示，卡片需要消耗国力，国力最大为6点，随着玩家的势力大小而变化，亦有增加国力的卡片。玩家只能使用自己势力内武将（包括君主）的卡片，此外每个月会随机收到一张卡片。

卡片系统

卡片实际上就是代表着政策，是整个武将篇的基石。每名武将都拥有一张卡片，不会变化。当某名武将加入玩家的麾下时，玩家即可使用该武将拥有的卡片了。

卡片大致可以分为4种。第一类是军议卡，这种卡片只有在每年1、4、7、10月开始的时候使用，效果为3个月，会消耗当月的国力；第二类是战斗卡，这种卡片会对当月的战斗产生影响，第三类是计策卡，这种卡片同样只对战斗有用，不过需要玩家满足一些条件才能发动；第四类是内政卡，顾名思义就是对国家政策产生影响的，这种卡是最有用的。下面是全卡片性能介绍。

军议卡

名称	国力	金钱	效果
不动战法	1	800	3个月内战斗后操作武将的兵数回复。
暴政	1	–	3个月内每月开始时获得的金钱大幅增加，但国力–1。
密约	1	500	3个月内与指定势力结盟。
彻底抗战	1	–	3个月内操作武将使用强攻击时受到敌人攻击不会中断。
守势	1	–	3个月内的战斗的制限时间变为5分钟。
善政	1	–	3个月内每月开始时的国力+1。
大德の力	2	–	3个月内每月开始时的国力+2。
同盟缔结	2	–	3个月内与指定势力结盟。
强制征收	2	–	3个月内每月开始时获得的金钱增加，但国力–1。
荣枯盛衰	2	–	3个月内奇数月的战斗中操作武将的攻击力增加、偶数月的战斗中攻击力减少。
准备万端	3	1000	3个月内我方参战后，我方全武将的兵力回复。
改革政策	3	–	3个月内每月开始时获得的金钱增加。
孙吴の牙	3	–	3个月内操作武将的攻击力少量增加，3个月后国力+1。
军神の号令	3	–	3个月内操作武将的攻击力增加。
电帅の行军	3	–	3个月内特殊技的再发动时间缩短。
火计作战	3	–	3个月内操作武将最初侵入的敌据点会发动火计。
见えざる约定	3	–	3个月内不会受到任何敌人攻击。
饱くなき执念	3	–	3个月内侵攻战中操作武将的攻击力少量减少、战后兵力完全回复。
商业奖励	3	–	3个月内每月开始时获得的金钱增加。
强行军	3	–	3个月内战斗中操作武将的攻击力增加。
特需	3	–	3个月内商店价格打折。
长征	3	–	3个月内操作武将的攻击力少量增加。
电击作战	4	–	3个月内战斗中特殊技的再发动时间缩短。





内政卡

名称	国力	金钱	效果
磐石の布阵	1	700	全武将兵力回复。
霸者の先见	1	300	下个月的国力+3。
内助の功	1	–	此卡片使用后，本月每使用一张卡片，金钱+300。
丽しき薰风	1	–	本月内消费国力3以上的卡片，消费国力–2。
追加训练	1	–	此卡片使用后，本月每使用一张卡片，全武将的兵力都会回复。
拔擢	1	300	登用领土内的1名武将。
临战态势	1	400	下个月开始时国力+3。
刹那の约定	1	–	本月不会受到任何势力的攻击。
采掘奖励	1	–	随机获得某种财宝，数量不定。
贼徒讨伐令	1	–	我方某名武将的武勋增加。
锐气	1	–	下个月的国力+2。
挑发行动	1	–	本月必受敌势力的进攻。
凛々しき督战	2	–	全武将的兵力回复。
八卦阵	2	–	除同盟外目前持续的卡片效果全部作废，手上的全卡片可以再次使用。
将の夸り	2	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加，下个月的国力+1。
登用	2	–	登用领土内的1名武将。
可怜なる督战	3	–	兵力最少的武将兵力完全回复。
大拔擢	3	–	登用领土内的2名武将，下个月的国力+1。
征税	3	–	金钱+2000。
飒爽たる进军	6	–	全武将兵力完全回复。

战斗卡

名称	国力	金钱	效果
只眼の咆哮	1	500	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加。
恶来战法	1	600	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加、强攻击中受到敌人攻击不会中断。
一骑当千	1	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加。操作武将的兵力越少，效果越明显。
坚实な侵攻	1	700	本月的侵攻战中操作武将的攻击力少量增加、战后兵力回复。
宿将の意地	1	–	本月的侵攻战中操作武将的防御力增加、强攻击中受到敌人攻击不会中断。
凤凰の一击	1	–	本月的侵攻战中战斗开始后3分钟内，对敌据点的攻击力增加。
秘めた斗志	1	–	本月的侵攻战中开始5分钟后操作武将的攻击力增加。
锦马超の猛攻	1	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加，但今月必受敌势力攻击。
疾风の一击	1	–	本月的侵攻战中战斗开始后3分钟内，操作武将的移动力增加。
战鬼の猛攻	1	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加，但战后兵力为0。
青龙の志	1	–	本月的侵攻战中操作武将获得的武勋增加。
连环の计	1	–	本月的战斗中火计的威力增加。
铁骑队	1	700	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加。
埋伏の毒	1	–	本月的侵攻战中有1名敌武将的背叛几率变高。
诱引战法	1	–	本月的侵攻战中包围战的发生几率变高。
战意高扬	1	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力少量增加。
气合い	1	–	本月的侵攻战中操作武将的防御力增加。
向上心	1	–	本月的侵攻战中操作武将获得的武勋增加。
虚势	1	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加，但防御战中攻击力减少。
奋战	1	–	本月的侵攻战中操作武将的体力减为一半时攻击力上升。
复活	1	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力减少，战后兵力全回复。
守城の意志	1	–	本月的防卫战中操作武将获得的武勋大幅增加。
守城の达人	1	–	本月的防卫战中操作武将的攻击力大幅增加。
毒矢	1	–	敌武将复活所需的时间变长。
电光铁骑	2	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力少量增加、特殊技的再发动时间缩短。
神出鬼没	2	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力和移动力增加。
唯一无双	2	–	本月的侵攻战中吕布的攻击力大幅增加。
虎痴の爆发力	2	500	本月的侵攻战中战斗开始后5分钟内操作武将攻击力大幅增加。
不屈の进军	2	–	全武将的兵力回复。武将数量越多，效果越明显。
卧薪尝胆	2	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力少量增加。下个月的国力+1。
局地战	3	–	本月的侵攻战中敌我双方均只能派出4人参战。
背水战法	3	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力大幅增加，但战后兵力为0。
万人の敌	3	–	本月的侵攻战中操作武将的攻击力增加，且无双槽徐徐回复。

计策卡

名称	国力	金钱	效果
胜利への大火	2	–	本月的侵攻战中操作武将在战斗开始5分钟后，进入敌据点时会发动火计。
落石计	2	–	本月的侵攻战中操作武将首次与敌将遭遇时会发动落石计。
疾风の猛火	4	–	本月的侵攻战中操作武将在战斗开始6分钟内侵入的敌据点会发动火计。
火计	4	–	本月的侵攻战中操作武将初次侵入的敌据点会发动火计。
冷彻なる业火	5	–	本月的侵攻战中操作武将侵入除本阵和兵粮库以外的敌据点时会发动火计。





包围战

传说中必定能捕缚敌将的包围战让不少人头疼，其实包围战就是5代里的单挑，即一群士兵围成一个圈子，让玩家和敌将单挑或群殴。包围战只会发生在据点里，而且火计和奇袭时不会发生，难怪不少人通关N遍都难得见到几回。

推荐卡片

军议卡中最实用的是和金钱有关的卡片。直接增加收入的卡片有暴政、强制征收、改革政策、商业奖励 4 种，其中效果最高的是暴政和强制征收，前者由于仅耗 1 点国力而最为实用，不过实际游戏中仅有董卓一人有此卡片，建议让自创武将搭配此技能。除了以上 4 张卡片，特需无疑是最为实用的卡片，它会让玩家节省海量金钱，建议到了后期季季挂上。

内政卡中实用的不少，强烈推荐的是刹那の约定、大拔擢、采掘奖励、丽しき薰风。刹那の约定能够让玩家免受他国进攻，有了这个卡片就不必月月存档了，能节省玩家的大量时间。当然具有同样效果的卡片还有几张，但最实用的肯定非它莫属；大拔擢能迅速提拔人才，对于快速找到拥有强力卡片的武将很有帮助；采掘奖励能获得任何一种财宝，月月用下来，就能积腋成裘，对于打造兵器很有帮助；征税则是直接获得 2000 金，效果堪比暴政和强制征收；丽しき薰风则是使用大拔擢这种高消耗国力的卡片所必须的，实用性无庸置疑。

战斗卡里效果接近的卡片一大堆，目前对于具体效果尚无定论，因此没有特别推荐的。计策卡里则推荐疾风の猛火，只要在 6 分钟内逛遍敌人所有据点，便可烧遍敌营，很有快感。不过如果玩家手脚不快的话，就还是考虑胜利への大火或冷彻なる业火吧！



随机事件

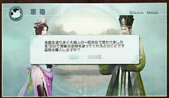
丰富多彩的随机事件给游戏带来了不少乐趣，很多随机事件是武将篇和君主篇共用的，下面就一起来看看吧！

■**夫妻**：玩家的伴侣会让玩家升级，或是赠予一些财宝。

■**义兄弟**：义兄弟事件主要就是赠物，不过像吕布、关羽这种地位特殊的人，甚至会直接送你赤兔马！

■**特定武将**：敌我阵营中存在某些特定武将的话，会随机发生一些事件，这些人物有：司马懿（兵力回复）、诸葛亮（兵力回复）、周瑜（邻接势力兵力减少）、陆逊（邻接势力兵力减少）、吕蒙（出门修行）、庞统（玩家势力的国力减少）、孟获（全势力兵力减少）等等。

■**谜之商人**：他会按照你当前的金钱数量，收取一定比例的钱，效果可能是全武将武器等级上升、获得某种技能、全武将兵力完全回复中的一种。因为他是按比例收钱，因此钱少的时候比较有利，不过低于 1 万的话很难出现。到后期钱多的时候，还是不要指望的好。



■**皇帝相关**：玩家的势力扩展后，汉献帝会派使者找你要钱，如果给的话，你依然是大汉天子的忠臣。这样在受到其他势力侵攻时，汉献帝有可能出面帮你搞定。不过本作拥有多种免受侵攻的方法，因此汉献帝的作用着实不大。如果拒绝给钱，那么当你继续扩大地盘后，你的部下之一就会劝你称帝，如果选“はい”的话你就当上皇帝了，这样每月的国力会增加。另外，在拒绝汉献帝的要求后，如果统治洛阳一段时间，会发生找到玉玺的事件，会提高玩家的名气，并增加每月的收入。

■**完全随机**：还有很多事件是完全随机的，没有角色限定。例如在野武将要求加入、敌势力想拉拢你、CPU 之间的战争等等。在这些事件里最有用的是讨伐山贼和击退猛兽，这两个事件都是完全随机的，发生后会根据玩家当前的金钱数量，按比例赠予一定比例的钱。如果玩家手上已经有好几万大洋，一次获得两三万金钱也不是问题！不过金钱最大也只有 99999，多之无益。

心得篇

Empires



快速锻造武器

对于快要通关的玩家来说，给自己心爱的武将打造好武器，是最重要的任务，因为武器是可以继承的，继承之后下一周目游戏会轻松很多。下面就为玩家传授快速锻造武器的心得。

个人推荐在君主篇锻造武器，理由是赚钱方便。君主篇可以在全国仅剩一城未拔时开始锻造武器，只要每月来一次刹那の约定，连档都不用存。钱的话只要等着每个月的收入就可以了。每个季度开始时挂上暴政、强制征收，每月再来一次征税，月入一万不在话下。不过君主篇的素材不太好搞，只能每月去商店看看有无需要的财宝。每月商店里出售的财宝都是随机的，有时候可能等几年都不出现自己需要的，比较烦心。像最有用的一闪，需要 9 个天黄玉、7 个龙鳞、5 个龙毛、3 个龙爪，依纱迦的经验来看龙鳞的出售几率最低，而且价格也不低。如果想批发一闪，金钱上的消耗也很夸张，因此最好每个季度把特需也挂上，一旦出现需要的商品就大量跟进。采掘奖励作为不花钱的财宝获得手段，也值得推广，几年下来也必定大有收获。本作的游戏时间是公元 300 年，时间上还是很充裕的。



武将篇则和君主篇相反。武将篇因为可以在全国自由移动，可以在全国范围内搜购自己想要的财宝，比君主篇方便不少。但武将身分时每个月没有君主那么多的固定收入，只能装上强夺和旋风回避到战斗里刷钱了。和君主篇点几下确定键就能刷钱刷财宝的舒心比起来，武将篇打造武器无疑更花时间，而且武将篇最多也只有 3 个部下，锻造武器的选择比起君主篇也少了很多。

实用卡片人选

暴政：董卓；丽しき薰风：小乔；强制征收：阎象、王甫、许攸、孔融、荀甚、陈琳、董和、孟优；大拔擢：韩当、诸葛瑾、张昭；刹那の约定：虞翻、孙休；采掘奖励：顾雍、太史享；特需：朱治、徐盛、孙登、吕岱；征税：诸葛均、费祎；贼徒讨伐令：丁奉。

修罗难度制胜心得

本作的修罗难度依然是以夸张的攻击力来吓唬玩家，再加上本作的战斗强调士气、兵力，敌人的攻击意识可以变得很高，因此修罗难度还是相当困难的。这里介绍几条简单可行的心得：

一、继承武器和金钱。继承武器就不多说了，继承金钱的话初期便可购入大量技能，这就等于是用练过的人去虐待白板敌人，难度自然低不少。

二、用自创武将打乱世。自创武将的好处是可以自由设定卡片，而乱世是支持用自创武将来当君主的，而且还能带 3 个部下。如果带上有特需、大拔擢等实用卡片的自创武将，打起来会省心不少。

三、每月一战。每月一战的目的是不让敌人的等级得到提升，这样其能力和兵力都会弱化。玩家操作的武将在一场战斗中如果表现活跃的话，升好几级是没有问题的。如果玩家不换人的话，打到后来操作武将的等级要比敌人高很多，因为敌人的等级是平均来算的。可能有人会问，月月征战的话兵力如何补充？除了用卡片恢复外，还有个简单的方法就是不断拔擢。召来的新人兵力基本全满，而且等级和电脑一样是平均的，因此参战的话兵力不会相差多少。

四、先当武将。武将篇的特色是能打讨伐战斗，打完后能够获得很多奖励效果。而这些奖励效果在玩家当上君主之后也一样有效！因此先当武将打完讨伐战斗是个非常不错的选择，就是花的时间太久。



五、选择强力武将。之前已经介绍过了，本作强攻击厉害的武将很占便宜，这也是强力武将的评定标准。这里列出几个适合初学者的强力武将：孟获、张郃、孙尚香、貂蝉／甄姬、曹丕。值得一提的是新增武将孟获，实力非常之强，强攻击、蓄力强攻击都非常厉害，配合强攻击改之后边打边滚，再加上强到逆天的神速，百万军中纵横驰骋不在话下。至于推荐的武器效果和特殊技，前面已经介绍过了。

全名声及分析

要求	点数
赢得一场讨伐战斗的胜利	1000点
赢得一场任务战斗的胜利	1000点
赢得一场侵攻战的胜利	1000点
赢得一场防御战的胜利	1000点
在战斗中背叛并取得胜利	1000点
奇袭成功并取得胜利	2000点
获得全部技能	2000点
玩家的武器等级达到10级	2000点
获得赤兔马	2000点
与任意武将结为夫妻	3000点
与任意武将结为义兄弟	3000点
制压地域12个以上	1000点
制压地域16个以上	2000点
制压地域20个以上	3000点
全地域制压	4000点
武将篇中触发竞争对手事件	2000点
武将篇中触发部下或人民请求造反的事件	2000点
君主篇或武将篇中触发司马懿献策的事件	2000点
君主篇或武将篇中触发诸葛亮的八门金锁阵事件	2000点
君主篇中触发吕蒙修行归来的事件	2000点
君主篇中发现玉玺	2000点
君主篇中当上皇帝	4000点
侵攻战中不用无双获得胜利	2000点
击破2000人赢得胜利	2000点
骑马击破1000人并赢得胜利	3000点
8分钟内赢得侵攻战的胜利	3000点
击破人数小于100，且由玩家击倒敌总大将过关	4000点
难度达人以上且仅玩家武将1人赢得侵攻战的胜利	5000点
无伤胜利	5000点
无伤且达成千人斩过关	6000点
剧本黄巾之乱通关	9000点
剧本官渡之战通关	9000点
剧本赤壁之战通关	9000点
剧本三国鼎立通关	9000点
剧本乱世通关	9000点

要想获得全褒赏，其实无须全名声获得，富余点数有 3 万点之多，因此全褒赏的难度并不高。这里仅对几个稍有难度的名声进行讲解。

司马懿、诸葛亮、吕蒙的事件，推荐在君主篇里完成，只要麾下有这三人，耐心等待即可，难度不高；玉玺和称帝，必须拒绝给汉献帝上供才会发生；千人斩无伤，推荐在讨伐任务反乱制压里完成，这个任务只要完成千人斩就能过关。把难度调到最低，然后狂用神速来回突就可以了，中途还能存档以防不测，实在是不难；击破人数小于 100 且由玩家击倒敌总大将过关，这个看起来有点难度，其实有 BUG，只要在防御战中龟缩到时间结束，就算一人不杀也能解开。配合缩短时间的守势卡片，5 分钟就能轻松搞定。

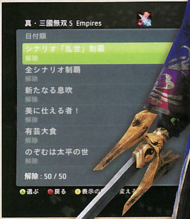
全成就／奖杯一览

本作的成就／奖杯数量不少，不过取得方法却是异常简单。为节省篇幅就直接写个简化版好了。

内容	成就点数	奖杯级别
全奖杯获得	–	白金
全褒赏获得	115	金
全剧本通关	90	金
5个剧本通关	30×5	银×5
操作43名武将分别赢得胜利	15×43	铜×43

本作全成就／奖杯的难度很低，惟一麻烦点儿的就是全褒赏。至于 43 名武将赢得胜利，看似比较费时，其实很简单。只要将欲使用的武将以武将身分进入乱世剧本，选择最低难度的击退猛兽任务，大概 3 分钟就能过关。需要注意的是，按照光荣游戏的一贯特点，达成条件后还必须保存才能解开成就，这点大家可别忘了。





水浒传 熟悉中国古典文化的人，一定已经在游戏中认出了不少《水浒传》角色。在武将篇的讨伐战斗中，经常能遇到这些《水浒传》角色，如玉麒麟、豹子头、一丈青、没羽箭。不知光荣是否有《水浒无双》的计划呢？好想玩到《水浒传 天命之誓》的续作啊！

在看多了律师们在法庭上的精彩表演后再来看看检察官们在法庭外的生活也是别有一番风味，这款以女性们为之尖叫的超人气检察官御剑怜侍为主角的《逆转裁判》系列”，将带领大家领略检察官日常生活中不平凡的故事。



带你走进天才检察官不平凡的生活

逆転検事

攻略透解 GUIDE THROUGH

逆转检察官	Capcom	文字冒险
NDS	逆转检事	日版
	2009年5月28日发售 1人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

通关时间：主线流程约 8 小时左右。

文 阿鲁 编 晴天 美编 NINA

基本操作

十字键	移动
A	确定
B	取消／加速（移动时）
X	出示证物
Y	和同行者对话
L	逻辑分析／威慑（追究时）
R	查看证物或人物资料
START	记录





一条美云：喜欢祭典和高处，自称是“大盗贼”的女孩。探询名为“真实”的宝物的她出现在御剑遇难的现场，不能容忍小恶存在的御剑和这个自称是“大盗贼”的女孩到底有着什么样的故事呢？



狼士龙：迄今为止检举过数个犯罪组织，并且解决了多起国际性凶恶犯罪的杰出国际搜察官。拥有超强的领袖气质，使用大量部下进行搜查是他惯用的手法，彻底的现场主义者。

人物简介



御剑怜侍：检查局的天才检察官，由于少年时期的经历，非常憎恨犯罪。原本为了达成有罪判决而不择手段的他在好友成步堂龙一的影响下开始慢慢变成追寻事件真相的检察官。



系锯圭介：发生杀人事件时必定第一时间出现在现场的刑警，虽然搜查时经常做些无用功，但对搜查的热情却不输给任何人。和御剑有着超越职位的信赖关系。





狩魔冥：御剑怜侍的师傅狩魔豪的女儿，年仅13岁的她就因为出色的表现在美国就任检察官，并华丽地解决了不少案件。从美国特地回到日本的她这次和御剑再会的理由是什么呢？

系统介绍

调查

比起《逆转裁判》来说，本作对调查的操作更加直观，我们可以控制御剑在各个场景奔走寻找证物和疑点，当然在调查到重要的地方时也会扩大视野变成经典的调查模式。游戏中除了能找到证物外，更多的是找到零散的证据，而这些证据则是逻辑分析系统里必不可少的东西。

逻辑分析

逻辑分析是本作的新系统，在游戏中通过调查不但可以得到可出示的证物，还可以发现一些零散的证据（文中跟逻辑分析有关的统称证据，可以用于出示的统称证物），而逻辑分析系统就是要求玩家在找到的许多证据中，找出两个有关联的证据进行组合后获得全新的证据或者证物，很多时候需要利用该系统组合出新的证物后才能推动剧情继续发展，要是组合的时候出错的话可能会受到惩罚的哦。

©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

推理

在游戏中许多场景，特别是案发现场会有某些可疑的地方需要玩家来发现并提出疑问。将光标指向可疑的位置然后选择推理，之后再从证物中找出与光标所指地方有明显矛盾的物品即可，这也是推动剧情发展时经常会出现的。



辩论开始

在之前的一系列调查、分析、推理之后，最后当然难免与对手进行一番唇枪舌战。和系列前几作一样，辩论时需要针对对方的证言进行分析，对每句话进行威慑除了可以看到额外的剧情外，还可以从当事人对这句话的描述中找出漏洞，有时候甚至对案件的发展也会起到推动作用，一旦找出证言的矛盾之处后，就立即出示相应的证物来戳穿他的谎言吧。

流程攻略

第一话　逆转的来访者



当御剑打开自己办公室大门时，一股熟悉的味道扑面而来，血！虽然被眼前的景象所震惊，但警觉的御剑还是察觉到了身后的异样。正准备转身时，背后却传来了犯人以及手枪的威胁，对于在自己办公室作案的犯人从自己眼皮底下逃走的状况，御剑表现得十分愤怒，在发誓要抓到向自己挑衅的犯人之后，御剑立即开始了案件的调查。

场所：执务所

搜查开始

作为系列的传统，第一章都是上手章节，所以这一章里没有什么复杂的推理。在警员开始取证犯罪现场时，御剑的忠实跟班系锯刑警也匆匆忙忙地赶到了现场。在介绍完调查的基本操作后就可以开始控制御剑进行搜查了。调查地上的手枪获得证据“拳铳”，调查右边掉落的书得到证据“争った行迹”，调查尸体后近距离观察，然后调查钱包获得证据“被害者は刑事”，调查死者后会获得证物“死体の所见メモ”。

然后按下 L 键进入逻辑分析模式，将“被害者は刑事”与“拳铳”组合得到“被害者の拳铳”，然后调查手枪的弹夹，就在这个时候一个自称是死者好朋友的人冲到死者面前痛哭流涕，然后这个同为检察官的优木诚人以死者身处的地点为由开始胡乱指责御剑以及系锯是杀人凶手。在御剑的劝说下，这个激动的检察官终于答应先完成取证的工作。调查房间左上的衣服，然后将光标停留在枪孔处按下 X 键进行推理，选择“被害者の拳铳”后获得证据“もうひとつの拳铳”以及证物“隐し金库”，调查输入密码的地方得到证据“ふきとられた指纹”，同时证物“隐し金库”的情报更新。进入逻辑分析模式，将“犯人の目的は?”与“ふきとられた指纹”组合后获得新证据“ドロボウ目的”，然后再将“ドロボウが目的”和“争った行迹”组合后推动剧情发展后来到死者面前进行调查。将光标指在枪孔处进行推理，选择“死体の所见メモ”指出死者所受的伤与弹孔位置不符，然后选择“ファイルの位置”表示书架上文件的位置不对，调整好书架上文件的位置后获得证据“あらされた本棚”，然后调查右下角白色的文件获得证物“盗まれたファイル”。

追究开始

在调查过白色文件后，在文件上发现了写有系锯刑警名字的血文字，虽然其中的一本文件被盗走了，不过优木检察官似乎抓住这点不放，想要以此给系锯刑警定罪，于是激烈的辩论开始了，辩论前可以选择是否观看有关辩论的说明，对于系列老玩家来说自然是跳过了。

○～优木检事の推理～

对“でも、そのせいで死体で隠れたファイルの血文字に气づけなかつた”出示“盗まれたファイル”，之后引出另一名嫌疑犯须々木マコ。

○～マコを疑う理由～

一开始就获得证物“マスターキー”，对“マコくんは、マスターキーでカギを开け、执务所に侵入したのさ。”进行威慑，然后选择“详しく闻く”。

对“本棚を荒らし、金库を调べてるから、ドロボウが目的だったんだろうね。”出示“隐し金库”，被抓到破绽的优木诚人又以须々木マコ自卫为名提出新的论点，之后众人也被他以嫌疑犯为名赶出了房间。

场所：12 阶廊下

搜查开始

被赶出房间的御剑决定在房间外找寻和案件有关的证据，和マコ对话然后出示“マスターキー”获得证据“盗まれていたマスターキー”并且出现新的对话选项，完成对话后获得证据“マスターキーを使った”。调查左下角的沙发，然后调查沙发下面的书获得证物“盗まれた○号ファイル”。进入逻辑分析模式，将“盗まれていたマスターキー”和“マスターキーを使った”组合后得到证物“优木检事の部屋”，调查篮球旁边的门，光标指着门把进行推理，依次选择“优木检事の部屋”、“ドアノブの指纹”、“须々木マコ”，之后调查下面门缝里的纸片获得证物“被害者の残したメモ”，调查右侧篮球架获得证物“バスケットゴール”，最后调查自己房门的门把后结束搜查。

场所：执务所

追究开始

○～优木检事の反证～

对“そもそも、ボクはどうやってキミの部屋のカギを开けたっていうのさ?”进行威慑，然后选择“异议をとなえる”，之后出示证物“マスターキー”，再选择人物“须々木マコ”，然后出示“バスケットゴール”

○～假说への反证～

对“それからずっと、执务所にいたんだ。”出示证物“被害者の残したメモ”，然后再出示“优木检事の部屋”。



○～优木检事のアリバイ～

对全部证言进行威慑后发生剧情并获得证据“优木检事のアリバイ”,自动进入逻辑分析模式,将“优木检事のアリバイ”和“もうひとつの拳铳”组合获得证据“もう1人の来访者”，再将剩下的两个证据组合在一起推动剧情继续发展。

○～优木检事のアリバイ2～

对“そこにリョウが来たから、证据品を受け取って警察局に向かったんだ。”进行威慑，之后再对“昨日起きた事件の证据品でね。《拳铳》と《ペンダント》の2つさ。”出示“被害者の残したメモ”，之后调查录象带背面的血迹，完成事件后出示证物“盗まれた0号ファイル”结束本章。

追究开始

○～目击したこと～

对“ワシは、アクビーがエレベーターに乗るのを见たのじゃ！”进行威慑，然后对“乘ってたのは、アイツ1人じゃった！”出示“ぶどうジュースの足迹”。

○～目击したこと2～

对“何度も何度も怀中时计をカクニンしていたのじゃ。”进行威慑，然后对“怀中时计の针は、飞行机に乘るたび、次の到着地に合わせておる”出示“スカイガマジン”，剧情后获得证据“西凤民国の给油”和“白音若菜の证言书”，接着出示“ゴーユーくん贮金箱”，然后往右走来到1F 机内ショップ。

场所：1F 机内ショップ

搜查开始

调查行李箱获得证据“スーツケース”，调查碎玻璃处获得证据“小さな机长帽子”，进入逻辑分析模式将“小さな机长帽子”和“凶器のゴーユーくん”组合后证物情报更新，再次调查碎玻璃处将光标停在玻璃被打碎的地方进行推理，选择“ゴーユーくん贮金箱”后获得证据“エアポケット”。再进入逻辑分析模式将“エアポケット”与“スーツケース”组合后开始详细调查箱子，将光标指在左边箱子的轮子上提出异议，然后调查箱子的锁，打开箱子发现带血的衣服，然后出示“杀害状况メモ”获得证物“ゴーユー・スーツケース”与“血だらけの布”。

场所：1F ラウンジ

刚下飞机就被强气皮鞭女检察官狩魔冥教训了一番，和系锯刑警对话后往左走来到1F ラウンジ,与ジンク对话后向他出示“血だらけの布”后获得证物“ボルジニアの布”，接着询问完新出现的对话选项后狩魔冥出现。

追究开始

○～狩魔冥の推理～

对“犯行现场は、死体が发见されたこのラウンジ。”出示“ゴーユー・スーツケース”和“ぶどうジュースの足迹”，然后指出图中的车轮印。

○～狩魔冥の推理2～

对“あなたは、エアポケットより前に凶器の贮金箱を用意していたのよ。”出示“ゴーユーくん贮金箱”。

进入左上的房间和木之路对话，完成对话选项后对其出示“ゴーユー・スーツケース”，继续选择新的对话选项，然后对箱子的标签提出异议，在选择“机内ショップ”、“木之路いちる”后获得证物“スーツケースのレシート”。

场所：B1F 货物质

搜查开始

调查地上打开的行李箱获得证据“狩魔冥のプロフィール”，和狩魔冥对话获得证据“国际警察”，调查行李堆获得证据“ガラスのカケラ”。进入逻辑分析模式将“ガラスのカケラ”和“割れたメガネ”、“狩魔冥のプロフィール”和“国际警察”两两组合推动剧情发展，再和狩魔冥对话获得证据“密输”。



第二话 逆转的航线



虽然将优木检察官定了罪，可是事件并没有完全解决，房间里的资料应该是被传说中的“大盗贼”给拿走了，而这一系列的事情和两天前在飞机上发生的案件有着联系。

两天前，对地震十分恐惧的御剑由于飞机遇到气流时的强烈波动而昏迷了十分钟，而就在这十分钟里，一件命案就发生在御剑的眼前，并且马上就让他陷入了危机。

场所：2F 客席

追究开始

○～木之路の见たもの～

对“御剑さまが、血だらけの凶器を持って立っているのを！”出示“サイフ”，调查钱包扣将钱包打开获得证物“アクビーのサイフ”。

○～木之路の推理～

对“アクビーさまのお金が目当てだったのでございますね”出示“アクビーのサイフ”，然后再出示“死体の状况メモ”。

场所：1F ラウンジ

搜查开始

往左走来到1F ラウンジ，调查电梯获得证据“エレベーター”，调查死者手部获得证据“扑杀”和““割れたメガネ”，调查死者手下方的塑像获得证据“凶器のゴーユーくん”，调查衣服的口袋获得证物“アクビーの写真”，将光标指在脖子上的绳子进行推理，选择“アクビーの写真”后获得证物“行方不明の携带电话”。调查死者右边的血迹，指出地面的脚印获得证据“こぼれたぶどうジュース”。

进入逻辑分析模式将“凶器のゴーユーくん”和“扑杀”组合后得到证物“ゴーユーくん贮金箱”，将“犯人はどこにいたのか”与“エレベーター”组合得到证据“同乘していた?”，将“同乘していた?”与“こぼれたぶどうジュース”组合得到证物“ぶどうジュースの足迹”。



追究开始

〇~ケッテイ的な证据~

对“しかし、问题はエレベータを货物室に下ろす《カードキー》。”进行威慑，然后再对“そして、凶器の贮金箱の入っていたショーケースを开けるカギ……”进行威慑后选择“死体”，剧情后获得证据“解剖记录メモ”。

进入逻辑分析模式将“被害者の死因”与“ゴーユーくん贮金箱”组合后获得证据“大きな凶器”，再将“见つからない凶器”与“大きな凶器”进行组合，然后选择“见せるものなどない”、“坠落死”，出示“西凤民国の　油”后获得证物“西凤民国からの荷物”。

搜查开始

调查被布蒙着的货物，然后和ジンク对话得到证据“高价な美术品”，进入逻辑分析模式将剩下的两个证据组合后继续和ジンク对话获得证物“レッド像の预かり证”和“アリフ・レッド像”。调查石像，对着石像的眼睛进行推理后选择“アクビーの写真”，然后再对石像下方压着布的地方进行推理选择“西凤民国からの荷物”后更新证物信息，和狩魔冥对话时出示“ボルジニアの布”，然后选择“白音の目击证言”。

追究开始

〇~白音のアリバイ~

对“午前5时から6时のアイダは……CAルームに、一人でいましたあ。”进行威慑选择“异议をとなえる”，然后出示“スーツケースのレシート”。

〇~うたがわれる理由~

对“机内ショップの担当もエレベータのカードキーの管理もあのヒトだし。”进行威慑，然后对“わたしの担当は、CAルームとボルジニア语ぐらいですよお。”出示“レッド像の预かり证”后终于让白音开始认真和御剑开始较量。

面对白音的质问出示““ゴーユー・スーツケース”，然后选择“事件の起こった场所”，再出示“行方不明の携带电话”。电话响起后往上走进入房间，调查右边储物柜找到消失的手机，再调查手机背面的摄像头获得一张照片。调查照片右边的货物后出示“ボルジニアの布”，最后指出照片左上货物的疑点后结束本章。

第三话　被夺走的逆转

刚刚回国就接到朋友丈一郎的电话，说是自己的儿子被诱拐了，想让御剑帮忙把赎金交给罪犯救回自己的儿子。当御剑根据罪犯的指示最终来到指定场所交出赎金后却被穿着“逮捕君”布偶衣服的人偷袭。

等御剑醒来的时候，发现自己被困在了房间里，正在努力摆脱困境的御剑遭到了一个自称是“大盗贼”的女孩子的笑话，在帮助御剑脱困之后却发现连同她自己在内都被困在了房间里，接下来还是只有靠御剑大显身手。





场所：监禁场所

搜查开始

调查右边的布偶头获得证物“ワルホくんのアタマ”，调查布偶头上方的柱子获得证据“拘束された柱”，调查地上的电话与系锯刑警取得联系，调查下方的看板获得证物“タイホくんフォトラリー”，调查左边的柜子获得证据“ロッカー”，调查上方印有“逮捕君”图案的箱子获得证物“タイホくん图鉴”以及证据“キグルミ”，然后进一步调查左边的钥匙获得证据“ちいさなカギ”。与一条美云对话后调查门，再进一步调查门对面打开的地面获得证据“开いている床板”。

进入逻辑分析模式，将“开いている床板”和“拘束された柱”组合后发现地面的暗门，调查暗门获得证据“地下への扉”，之后将“ちいさなカギ”与“地下への扉”组合获得证据“地下へのハシゴ”，再将“地下へのハシゴ”和“ロッカー”组合就能逃离监禁场所。



场所：ウエスタンエリア

分别与系锯和美云对话完毕后丈一郎出现，向丈一郎问清楚诱拐事件的经过后就可以开始调查了。

搜查开始

调查左侧有脚印的地面获得证据“クツの形が分かれば”，与右边的“逮捕君”对话后发现原灰巡查的本体，与原灰对话完毕后出示“タイホくんフォトラリー”获得证据“2人目のタイホくん”。

进入逻辑分析模式，将“キグルミ”与“2人目のタイホくん”组合后获得证据“キグルミを着て逃走”与证物“诱拐犯に盗まれたキグルミ”，然后再将“クツの形が分かれば”与“キグルミを着て逃走”组合后推动剧情发展。

再次调查左边有脚印的地面，然后调查灰原身后的车库发现丈一郎管家的尸体，并获得证据“被害者は诱拐犯?”与证物“杀害状况メモ”。调查项链然后对项链进行推理，选择“杀害状况メモ”获得证物“小仓のペンダント”，调查死者中弹的位置后更新证物信息。

追究开始

〇~狼士龙の推理~

对“原灰巡查のような、この国の警察の连中以外にはな。”进行威慑，然后对“原灰巡查は、この车库で被害者を待ち伏せ、警察の拳铳で射杀した！”出示“杀害状况メモ”。

〇~原灰巡查の证言~

对“タイホくんカーとともに梦を卖り、かつ犯人を探しだてありますッ！”出示刚刚得到的证物“タイホくんカー”。

场所：ステ-ジエリア

和宝月茜对话以及调查粉红色的车之后“逮捕君”登场，与“逮捕君”对话后发现其本体大场香，与这个喋喋不休的大婶对话后进入追究部分，只需要将她的证言全部威慑一遍即可。

搜查开始

调查倒地的影像，然后出示“小仓真澄の杀害状况メモ”获得证据“なぜ血痕がないのか?”，进入逻辑分析模式将两个证据组合后再与宝月茜对话，剧情后得到证物“被害者のキグルミ”。

追究开始

〇~オバチャンの目击证言~

对“ふと见たら、そのヘンに男が2人立っていたんだョ。”出示“被害者のキグルミ”，剧情后获得证据“ステージの影の中”。

搜查开始

调查场景左下角获得证据“かたづけられたステージ”，进入逻辑分析模式将两个证据组合后再调查凶手的影像，最终在美云的帮助下总算是将大婶所说的犯罪现场还原了。

追究开始

〇～ロウ捜査官の推理～

对“被害者がやってくると、ステージの上から击ち杀した！”出示“小仓真澄の杀害状况メモ”，然后选择“犯人と被害者の位置”。

〇～もうひとつの证据～

对“タイホくんカーでここに来て、杀人を行った。”出示“タイホくんカー”，然后在照片中指出车轮部分。

场所：犯人のアジト

与丈一郎对话获得证物“ラブレター”，与姬子对话后选择“犯人のアジト”，然后和左上方的警察对话获得“鞍马纯夫についての书类”。

搜查开始

调查入口处的门，然后进一步调查门的把手获得证据“外へのトビラ”，调查门下方的残骸获得证据“折れた模造刀”。调查房间下方的垃圾箱获得证据“解体されたキグルミ”，调查房间左边的桌子，然后进一步调查杯子获得证据“3つの汤のみ”，调查椅子获得证据“パイプイス”。

进入逻辑分析模式，将“3つの汤のみ”与“パイプイス”、“外へのトビラ”与“折れた模造刀”分别组合后得到证物“折れた模造刀”，然后“逮捕君”出现。和“逮捕君”对话后指出照片右下角的箱子获得证据“ワルホくんが足りない”，再次进入逻辑分析模式将剩下的两个证据组合，然后指着破损的左手进行推理出示“タイホくん图鉴”后获得证物“失われたモデルガン”。

场所：バンド-ランド正门

调查布偶脖子处获得证物“ヒメコのペンダント”，随后狼士龙出现并阻挠御剑的搜查。

追究开始

〇～织户姬子の告白～

对“小仓さんが私を里切って杀そうとしたんです！”进行威慑，然后选择“异议をとなえる”，依次出示“小仓のペンダント”、“ヒメコのペンダンと”、“鞍马纯夫についての书类”，最后指出资料中的“一人娘”三个字。



〇～もうひとつの可能性～

对“それを利用して、2人で今回の诱拐を计画した。”出示“诱拐犯に盗まれたキグルミ”，然后选择人物“天野河光”。

〇～天野河光の证言～

对“ボクは、あの部屋から必死で逃げたしたんだ。”进行威慑，然后对“外への扉はカギが闭まっていたから。地下道から逃げだしたんだ……”出示“折れた模造刀”，然后出示和动机有关的证物“ラブレター”。

〇～ステージエリアで起きたこと～

对“そして、拳铳を私に向けて、击とうとしたのよ！”进行威慑，然后对“そして、左手の拳铳を私に向けて、击とうとしたのよ！”出示“鞍马纯夫についての书类”，之后选择“どちらも正しい”，再出示“ワルホくんのアタマ”，接着指出最左侧的“逮捕君”，最后出示“失われたモデルガン”。

〇～ヒメコが见たもの～

对“小仓さんを奥の部屋の柱に、しばりつけておいて……”进行威慑后出现新的对话，再对“ワイホくんのアタマをかぶっていたからまちがいないです。”进行威慑后选择“异议をとなえる”，出示“ワルホくんのアタマ”，最后选择“御剑怜侍”。

对被害者身穿的布偶进行调查，调查头部获得证物“カガミの破片”，调查腰上的手枪获得证物“凶器の拳铳”，调查腹部弹痕后更新证物信息。

〇～决定的な证据～

对“凶器の拳铳に指纹がついているからまちがいない。”进行威慑后选择“异议をとなえる”，然后出示“诱拐犯に盗まれたキグルミ”，接着出示“被害者のキグルミ”然后指向弹痕处，之后的杀害现场选择“ホラーハウス”，最后提交证物“カガミの破片”。

场所：ホラ-ハウス（立体成像）

利用美云的机器再现了当时现场的情形，犯人的位置指向绿色的点。

搜查开始

调查手持凶器的“逮捕君”，出示“折れた模造刀”后选择“ルミノール反应”，证物资料更新。场景更新后对着“逮捕君”手里的凶器进行推理，出示“折れた模造刀”，然后再出示“タイホくん图鉴”后证物资料更新。再次更新场景后调查最左边的“逮捕君”，然后对着它的头进行推理，选择“タイホくん图鉴”后获得证据“左右反转しているタイホくん”，调查镜子获得证据“カガミの破片”。进入逻辑分析模式将证据组合在一起推动剧情，出示“パンフレット”后选择“カガミのカベを动かす”，犯人的隐藏位置指向左边的阴影区域。场景再次更新后指向左边尽头空白处，最后出示证物“被害者のキグルミ”结束本章。

第四话　过去的逆转

在完成丈一郎的案件后，狼士龙最后向御剑提起10年前的KG-8号事件，当美云拿出丝巾时，御剑的思绪回到了7年前。

7年前，也是御剑第一次上法庭的日子，当时在师傅狩魔豪的带领下接触到了这个名为第二个KG-8的事件，也就是在这个事件中御剑认识了小时候的一条美云，顺带一提，小时候的狩魔冥实在是太可爱了。



场所：第2控え室

和狩魔豪对话后获得证物“KG-8号事件の概要”，之后在走廊和系锯对话获得“系锯の证言书”，分别与马堂和冰见子对话后发生剧情。

搜查开始

调查右上方窗子获得证据“第2控え室の窗”，调查下方桌子获得证据“整理された机”，调查被害者尸体，然后进一步调查匕首获得证物“凶器のナイフ”，调查手枪获得证物“凶器の拳铳”，调查左侧沾血的塑料袋获得证据“あらされたビニール”，调查一条的左手获得证据“インクの汚れ”。调查完以上地方后发生剧情，之后继续调查移动后的尸体，调查一条上衣的口袋获得证据“ポケットの万年笔”，调查两人的伤

□后获得证物“杀害状况メモ”。

进入逻辑分析模式，将“ポケットの万年笔”与“インクの污れ”组合得到证物“一条の万年笔”，“あらされたビニール”与“整理された机”组合得到证物“ビニール袋”。之后调查完场景内所有物品，然后对一条手中的枪进行推理，出示“一条の万年笔”后完成搜查。

追究开始

○～事件の真相～

对“真刈は死のまぎわ、一条検事の持つナイフを夺い、刺した。”进行威慑，然后对“2人は争い、ナイフを夺った真刈は最后の力を振り绞り一条检事へ反击。”出示“系锯の证言书”，然后选择“スジが通らない”，接着出示“杀害状况メモ”后选择“死体の重なり方”。



○～事件の真相2～

对“つまり……同时に攻击したのよ。おたがいに。”进行威慑，然后对“至近距离で、同时に攻击したのよ。おたがいに。”出示“杀害状况メモ”，然后选择“どちらでもない”，最后出示“凶器の拳铳”，对系锯的疑问选择“犯行の动机”。

○～系锯刑事の动机～

对“どう？あなたの求める‘カンペキな说明’になったかしら。”进行威慑，选择“异议をとなえる”，之后再选择“真刈の杀害动机”

○～2人を杀害した动机～

对“一条さんと真刈、2人を杀す动机をもっている人物なんていないわ”出示“KG-8号事件の概要”

与冰见子对话后向她出示“KG-8号事件の概要”，然后选择“被害者”，之后继续与她对话后离开此地。

场所：控え室前廊下

剧情对话完之后和左边的冰见子对话，然后和右边的系锯对话完后获得“赏与袋”，之后对系锯刑警出示“系锯の证言书”发生剧情并获得证物“どら焼き”。

搜查开始

向左走来到走廊，先和裁判长对话，之后与马堂对话选择“铳声の闻こえた时间”后获得证物“马堂の证言”。调查左边尽头的窗户，然后进一步调查仙人掌获得“窗际に置かれたサボテン”，调查粉红色碎片获得证据“ピンク色のゴミ”，将视线往下移动，调查地上的残渣获得证据“アンコのカケラ”，调查手印获得证物“系锯の指纹”，调查自动贩卖机获得证据“自动贩卖机”。



进入逻辑分析模式，将“ピンク色のゴミ”与“窗际に置かれたサボテン”组合获得证物“割れた风船”，将“アンコのカケラ”与“自动贩卖机”组合后更新证物信息，然后调查自动贩卖机，将光标指着“どら焼き”进行推理，选择“赏与袋”后结束搜查。

场所：第3法庭

追究开始

○～休庭中に见たこと～

对“でも、トイレから出ようとした时は姿が见えなかったのです！”出示“系锯の指纹”

○～休庭中に见たこと2～

对“しかし、私が见たときにあの刑事が座っていたとはかぎりませんぞ！”进行威慑，然后对“私が廊下を见たのは……开庭の20分ほど前でしょうか。”出示“马堂の证言”，然后继续出示“割れた风船”。

○～警备中に起こったこと～

对“それから铳声が闻こえるまでの间、ずっと廊下にいたッス！”进行威慑，然后对“铳声が闻こえるまでの间、一步もドアの前から动かなかったッス！”出示“どら焼き”，第二次依然出示“どら焼き”。

和美云对话后出示“どら焼き”，再次和她对话完毕后获得证物“约束ノート”，然后对撒谎的理由出示“约束ノート”。



剧情后与马堂对话获得“葛の香水”，然后从马堂那里了解到KG-8号事件以及一条一家的详细情况，对话完毕后来到第3法庭，调查左边的桌子后进一步调查记事本获得“一条の手帐”与“ヤタガラスのカギ”，调查匕首然后出示“ヤタガラスのカギ”，然后调查刀柄底部更新证物资料，调查完所有物品后来到下一个场景。

场所：第2控え室

与马堂对话然后对他出示“ヤタガラスのカギ”，之后继续和他对话。

追究开始

○～马堂の行动～

对“……铳声を闻いたのは……开庭直前の时间。”进行威慑，然后对“……铳声が闻こえるまでは、不审な音は……何も闻こえなかった。”出示“割れた风船”后获得证据“香水のニオイを逃がした”、“うるさいテレビ”和“消えた证据品”。

进入逻辑分析模式，将“第2控え室の窗”与“香水のニオイを逃がした”组合后获得证据“开かれた窗”，将“开かれた窗”与“うるさいテレビ”获得证据“铳声は闻こえた”，再将“铳声は闻こえた”和“消えた证据品”组合后推动剧情发展。

调查电视机下方的录象机，获得“犯行ビデオ”，指着窗户进行推理后出示“犯行ビデオ”，然后选择“犯行时刻”就可以进入最后的追究环节。

场所：第3法庭

追究开始

○～葛辩护士の推理～

对所有证言进行威慑，然后出示“犯行ビデオ”，之后选择“窗が开いていた”，最后指出犯人是“葛冰见子”。

○～葛辩护士の反证～

对“窗が开いていたからって……私が开けた证据があるかしら。”出示“葛の香水”。

○～一条を杀せない理由～

对“だって一条さんを杀したナイフが、どこにあったか知らないもの。”进行威慑，然后对“バッグに入っていたのはカギよ。そんなものでは人を杀せないわ！”出示“ヤタガラスのカギ”，之后人物选择“ヤタガラス(??)”，最后提交“どら焼き”结束本章。

第五话　燃烧的逆转

时间轴终于回归到了现时，在将前两天的遭遇和7年前的事件联系起来之后，整个事件大致算是有了眉目，从10年前的KG-8号事件开始到传说中的“大盗贼”预告今天袭击大使馆，长达10年的阴谋以及7年前逃跑的嫌疑犯，还有昨天潜入御剑房间里盗走文件的人，这一切是否能在今天做个了结呢？



场所：秘书执务室

调查剧场门口穿绿色衣服的人旁边的桌子后获得证物“大使馆のパンフレット”，然后与右边出现的大将军对话后获得证物“トノサマンのサイン”，剧情之后御剑赶到了秘书执务室并展开了调查。

搜查开始

调查黄金雕像获得证物“ババルのダイカイ像”，调查墙上的蝴蝶纹章获得证据“ババルの蝶”，调查シーナ旁边的保险柜获得证据“开かない金库”，调查左边的死者获得证物“マニィの死体所见メモ”，进一步调查地上的匕首获得证据“ナイフの柄の模样”与证物“凶器のババルナイフ”，调查死者左侧口袋，之后调查钥匙的底部获得证物“ヤタガラスのカギ”，与右边的ダミアン大使对话后获得证据“大使馆で使われていたカギ”，与狩魔冥对话后获得证据“冥の归还”和“恶事を盗む”。

进入逻辑分析模式，将“冥の归还”和“恶事を盗む”组合后再次与狩魔冥对话获得证据“コードピア纸の书类”，将“ババルの蝶”与“ナイフの柄の模样”、“开かない金库”和“大使馆で使われていたカギ”分别组合后打开了保险柜。调查里面的纸片然后选择“二重构造になっている”，然后将光标指向保险柜左侧的小孔进行推理出示“ヤタガラスのカギ”，接着调查刀刃的部分后成功打开保险柜的隐藏部分，最后对里面的文件进行推理，选择“コードピア纸の书类”，最后调查房间右上方的蓝色衣服，在获取装饰刀刃的信息后结束搜查。



追究开始

○～ミクモを捕まえた理由～

对“そして、その少女は自分がヤタガラスだと名乘っている。”进行威慑，然后对“彼女は密输犯罪の书类を盗もうと、カギを持っていたマニィを袭った。”出示“コードピア纸の书类”。

○～决定的な证据～

对“凶器は、チョウのツカのナイフ。それを持っていた彼女が犯人だ。”出示“凶器のババルナイフ”，然后调查刀柄处获得“ババルナイフのツカ”，接着调查刀刃后方发现疑问，最后出示“大使馆のパンフレット”。

场所：大使执务室

与狩魔冥对话获得证物“伪札”，然后与ダミアン大使对话获得证物“ババルインク”，剧情后与马堂对话完毕就可以来到大使馆进行调查了。

搜查开始

调查右上方的桌子获得证物“トノサマンと握手の写真”，调查黄金雕像获得证物“アレバストのダイカイ像”，之后对雕像推理出示“トノサマンと握手の写真”更新证物资料。与矢张对话后获得证据“エントツから烟”，调查矢张旁边陈列武器的地方，之后进一步调查左边的枪，然后对枪进行推理选择“トノサマンのサイン”后获得证物“トノサマン・スピアー”。调查右边的窗台获得证物“トケイソウ”，调查地上的死者后进一步调查死者手上的纸获得证物“假面マスク2世のメモ”，调查地上的刀获得证物“トノサマン・ソード”，调查死者头部后返回和矢张对话，之后发生剧情女将军登场。和她对话后显示出其正体大场香，和这个大婶对话后获得证物“ピンチヒッター依赖书”、“ストーカーの手纸”，以及证据“ダンロを使用”。小狗出现找到证物“女性用の肌着”，之后与大场香对话并出示该证物后获得证据“邻の部屋の女性用肌着”，继续对话获得证物“とのさまんじゅう”。

进入逻辑分析模式，将“ダンロを使用”与“エントツから烟”组合获得新证据“つながっているエントツ”，再将“邻の部屋の女性用肌着”与“つながっているエントツ”组合后获得证据“つながっているダンロ”。

追究开始

○～屋上での出来事～

对“つい、サンタクロースになってみたくなったワケよ。”进行威慑后选择“异议をとなえる”，然后选择人物“オバチャン(??)”，之后出示“ピンチヒッター依赖书”。

○～矢张の主张～

对“オレがナナミに会いに行こうとしたって？”出示“ストーカーの手纸”，然后在“ヒミ”的位置指出疑点，最后出示“トノサマンのサイン”。

○～矢张を疑う理由～

对“そばにはトノサマン・ソード……ソソるニオイと色をしていたな。”进行威慑，然后对“被害者はこれで思いきり欧りつけられたんだろう。”出示“トノサマン・スピアー”，证物资料更新。

○～矢张を疑う理由2～

对“大使馆はくまなく捜査したが、血液反映が出たのはこの凶器のみ。”进行威慑后选择“异议をとなえる”，然后出示“アレバストのダイカイ像”，最后调查黄金像的底部。

场所：ローズガーデン

和系锯对话后获得证物“影绘のランタン”，和ダミアン大使对话后再向他出示“アレバストのダイカイ像”后发生剧情获得证物“ピック”和“葛の香水”，之后就可以往下走离开这里，然后再往左走来到ローズガーデン进行调查。

搜查开始

调查水池左边流水的地方获得证物“给水栓”，和狼士龙对话后分别调查左右的雕像，然后用光标指出左右雕像各一次，最后将光标指向女性雕像抬起的那只手，剧情后获得证物“ヤタガラスの写真”。然后离开这里来到右上的秘书执务室继续展开搜查，与ダミアン大使对话获得证物“ババルの火灾”、“ダミアンの证言书”以及证据“改装工事”，调查左边的桌子再进一步调查半开的抽屉，然后对里面的纸片进行推理选择“假面マスク2世のメモ”，调查桌子上的墨水瓶后再次与ダミアン大使对话，之后发生剧情进入立体成像再现的房间。

与系锯对话后获得证据“シー

ナの居场所”，调查右边的火煞后出示“影绘のランタン”，接着再出示“ババルインク”，最后出示“伪札”后更新证物资料。调查门口的钟获得证物“ワイヤー”，剧情后获得证据“左右对称の构造”，进入逻辑分析模式将“つながっているダンロ”与“左右对称の构造”组合得到“回转扉が使われた?”，然后对壁炉里的木炭进行推理选择“ダミアンの证言书”后获得证据“消えた燃えカス”，然后将“消えた燃えカス”与“回转扉が使われた?”组合获得证物“ダンロの回转扉”和证据“ダンロの回转扉を使って逃げた”，再将“ダンロの回转扉を使って逃げた”和“シーナの居场所”组合后发生剧情。





场所：ロビー

和狼士龙一行交谈不久后系锯出现并更新证物资料，随后人物选择“シーナ（??）”，然后出示“ヤタガラスの写真”。

追究开始

○～シーナの行动～

对“邻の部屋にいた私に、ヤタガラスの姿を見ることはできない。”出示“ダンロの回转扉”，然后再出示“ダミアンの证言书”。

○～シーナの反证～

对“マニィの执务室からも、あやしいモノは何も见つからなかったわ。”出示“ワイヤー”，然后指出上面的房间。选择“コート”进行调查，然后出示“ババルインク”，接下来选择“コートを燃やす”，之后再出示“葛の香水”，选择“どちらでもない”，最后出示“ババルナイフのツカ”。剧情后获得证物“かんざし”，与马堂对话后获得证物“キリフダ”、“ビデオテープ”。在大厅观看录像时指出汽车的国旗部分，剧情之后众人来到大使执务室进行了一番唇枪舌战。

追究开始

○～国境を越えた凶器～

对“この2つだけが、难攻不落の国境を越えて反対側の国へ行った。”出示“アレバストのダイカイ像”，然后出示“ヤタガラスの写真”，最后再次出示“アレバストのダイカイ像”。

○～アレバストでの行动～

对“准备が整ったから、执务室へカーネイジ大使を呼びにいったわ。”进行威慑，再对“その时、カーネイジ大使は窗边の花に水をまいていた。”进行威慑，然后对“トケイソウの大きな花が4つ、ミゴトに咲いていらわ。”出示“トケイソウ”。

对花进行调查后选择“证据品を见せる”，然后出示“かんざし”，接着指出墙上的十字弓。

○～国境を越えた凶器2～

对“ここからボウガンで发射しても、像をくくりつけたら届くわけねぇ!”进行威慑，然后对“像じゃないなら、ボウガンでなにを发射したってんだ……?”出示“ワイヤー”，选择“圆运动”后指出天花板的风扇。

在问到真犯人的证据时提交“トケイソウ”，然后出示“アレバストのダイカイ像”，调查雕像头部后获得证据“伪札の原版”。选择“‘キリフダ’を使う”，然后调查マニィ拿卡片的那只手，之后调查卡片背面的血迹，随后调查车里的人的上衣口袋，最后调查上面车窗玻璃反射出的不明显的徽章的图案，剧情后获得证物“カーネイジの伤”

场所：ロビー

虽然最后的犯人カーネイジ利用治外法权暂时躲过了御剑一行的追捕，不过众人依然没有放弃逮捕案件的凶手，于是最后的搜查开始了，剧情后获得证据“カーネイジの焦り”和“マニィの伪札づくり”。

搜查开始

调查左边的合照后进一步调查大使手中的花，然后对花进行推理选择“凶器のアレバストナイフ”获得证物“纪念写真”，同时证物的资料更新。进入逻辑分析模式，将“改装工事”与“マニィの伪札づくり”组合选择人物“カーネイジ”后获得证据“マニィ杀害の动机”，将“マニィ杀害の动机”与“カーネイジの焦り”组合后发生剧情，场所指向“永世中立剧场”后获得证物“监视カメラの映像”。观看影像时选择查看“午后5时23分”，调查手推车后获得证物““手押し车”。看完影像后，カーネイジ出现准备离开，好在ダミアン大使及时出现挡住了カーネイジ的去路，接下来就是最后的辩论了。

追究开始

○～カーネイジのアリバイ～

对“あなたがたの假说によれば、私とマニィは密输の共犯者なのだろう?”进行威慑，然后对“ならば、共犯者のマニィを杀す动机などないと思うがね”出示“假面マスク2世のメモ”。

○～カーネイジのアリバイ2～

对“私がマニィを杀すタイミング自体、ないのではないかな?”出示“纪念写真”。就在カーネイジ正要离开的时候，狼士龙赶到现场宣布王室接触了カーネイジ大使的职务，接下来终于可以和カーネイジ进行正面的对决了。

○～カーネイジのアリバイ3～

对“私が永世中立剧场から死体を运ぶことなど、出来るわけがない!”出示“手押し车”，然后出示“マニィの死体所见メモ”，接着调查手推车里的血迹。

○～アレバスト大使馆での行动～

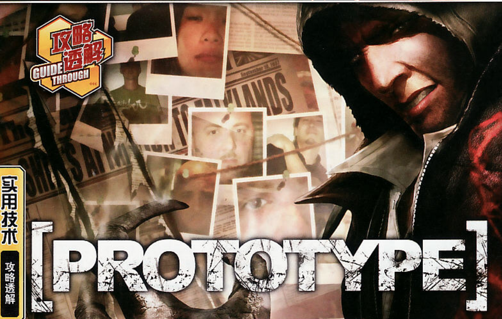
对全部证言进行威慑后选择“左右对称”，然后指出右边空地出示“ババルの火灾”，然后出示“给水栓”、“ピック”以及“凶器のアレバストナイフ”。

○～トノサマンショーについて～

对“だが、ショーの内容はオボえている。それが证明になるだろう?”进行威慑，然后对“‘トノサマン・さみだれ突き’は今日が初公开の新技……”出示“トノサマン・スピアー”，选择“见た”后出示“手押し车”。

一大段剧情后获得许多证据，进入逻辑分析模式后将“とのさまんじゅう”与“手押し车の死体”组合后获得“とのさまんじゅうを取り出した”，然后再将“日の丸とのさまんじゅう”与“とのさまんじゅうを取り出した”组合，最后指出盒子上的红点，选择人物“カーネイジ・オンレッド”，出示证物“カーネイジの伤”，接着最后出示“ヤタガラスのカギ”。随着最后一件证物的出示，逆转检察官到这里就接近尾声了，剩下的结局就请大家自己观看吧。

总的说来，本作的素质在“《逆转裁判》系列”中只能算一般，甚至可以说水平有所倒退。一些新系统，比如逻辑推理，直接控制御剑进行搜查等等还算不错，特别是逻辑推理系统，把它运用在“逆转”这类文字解谜游戏里算得上是神来之笔，不过如果游戏中能有更多的证据来迷惑大家的眼睛相信效果会更好。搜查方面基本属于换汤不换药，实际上搜查时御剑能去的地方很少，大部分时间都是固定在一个区域进行搜查，自由度远远不及系列的前几部作品。之前被大家看好的“美云的秘密武器”在游戏中也只是流程中固定发生的剧情而已，要是能随时利用“美云的秘密武器”来立体成像进行搜查的话，相信游戏的难度和流程长度都会有很大的提高。不过总的来说，也还算是款不错的外传作品，游戏里登场的角色依然各有特色，小时候的狩魔冥实在是太可爱了，衷心希望这款外传作品能延续下去，并且能在新作中带给玩家们不一样的感受。



PROTOTYPE

虐杀原形	Activision	动作
多机种	Prototype	美版
	2009年6月9日 1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄:17岁以上

通关时间: 一周目通关约10小时,完成分支任务,收集要素等另需10小时。

游戏的主角Alex Mercer原本是一个在科学实验中遭遇基因突变的倒霉鬼,然而突变的结果使他获得了超乎常人的强大能力。游戏的风格类似于《横行霸道(GTA)》。在游戏中当主角杀死路人或敌人时还可以吸收他们的记忆,甚至能改变成他们的样子。随着杀死敌人的数量增加,Alex的能力也会逐渐增强。最终将能够学会把自己的身体变化成武器等等之类的超强变异能力。

游戏的爽快感十足,其血腥程度也高得令人发指,在游戏中你可以当个恶徒随意蹂躏小市民,同样也可以伪装成美军去基地内大肆破坏,主角Alex更是飞天遁地无所不能,在纽约街道上更是大摇大摆很是嚣张,见到路人从来就是一巴掌让其靠边,碰上美国大兵也照拍不误(有些士兵会反过来敲你)。游戏在画面和操作手感上有几处硬伤,几场BOSS战同屏人数一多也会出现轻微的掉帧现象,游戏的主线任务较短,分支任务要花费的时间很多,总体来说是款中规中矩的游戏,推荐给喜欢爽快等要素的人。

文 阳光成员 KarinP 美编 木仙

系统详解

[键位操作]



人物操作

人物操作	360版	PS3版
锁定目标	LT	L2
快跑/爬墙	RT	R2
能力选择	LB	L1
切换技能	RB	R1
选择能力	十字键	十字键
轻击	X	□
重击	Y	△
抓投	B	○
跳跃	A	×
移动	LS	左摇杆
切换目标	RS	右摇杆
打开菜单	START	START
打开WEB网	BACK	SELECT

坦克操作	360	PS3
琐定目标	LT	L2
攻击	RT	R2
机枪	RB	R1
移动	LS	左摇杆
视角	RS	右摇杆

直升机操作	360	PS3
琐定目标	LT	L2
攻击	RT	R2
切换武器	RB	R1
移动	LS	左摇杆
视角	RS	右摇杆
上升	A	×
下降	X	□

[系统菜单]

在游戏中按一下START键进入系统菜单,一共有9大选项。



系统选项	解释说明
LOGS	查看游戏的主线任务内容,和一些小提示
UPGRADES	对基本能力、技能、变异形态等进行升级
WEB	查看WEB网的已吸收记忆
EVENTS	查看游戏中分支任务的情报
STATISTICS	查看角色的状态,主要包括游戏的完成度、杀人数、触发警报数等
CONTROLS	调整游戏的操作方式
OPTIONS	更改游戏设定参数
SAVE	保存游戏
QUIT	退出游戏

[图标说明]

1. 地图中的蓝点是目的地,红点代表敌人,红色骷髅代表攻击的目标。
2. 黄色五角星标记代表主线任务,绿色的是分支任务,红圈是受感染区。
3. 一旦被人发现真身,左下的黄色槽将变成红色,这时主角很有可能被人追杀,想避免这种情况最好的办法就是逃远和伪装成平民。
4. 警报是可以在特定区域通过伪装来解除的。



[变异系统详解]



在游戏中主角Alex杀死敌人,完成特定的任务等都会有EP的奖励,EP是进行技能强化或进化变异形态的的必要点数,游戏中最快赚取EP的方法就是玩分支任务了,这些任务大多可以重复。

变异是本作的核心内容,主角通过吸收怪物的变异细胞能获得相当夸张的能力,甚至连美军的坦克只用两三下就能砸个粉碎。用EP升级的变异形态相当多,运用不同的形态对付不同的敌人能够达到事半功倍的效果。

变异主要分为3大类,攻击形态能够和防御形态同时配合使用,十字键"上"是控制攻击形态的变化,"下"则是防御形态,辅助形态为"右",通常只有特殊的任务时才有开启的必要。剩下的"左"就是一般形态了,主要用于潜入美军基地和解除警报。

©2009 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Prototype is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

[攻击形态]

镰刀形态：右手变异成一把巨大的镰刀，对付普通的怪物一套连招即可解决，威力大是其优点，但存在着出招较慢的缺点。而且普通攻击很难给怪物造成硬直，推荐绕背攻击。

利爪形态：攻击速度奇快无比，威力稍差，其重攻击的实用性很大，能造成敌人的巨大硬直，但在混战时不推荐使用，由于发招太慢，而且出招命中敌人后自己没有无敌时间，所以很容易被其他敌人围殴。

肌肉增强形态：大幅提高徒手时的攻击力和抓举投掷的攻击力。

触手形态：攻击范围超广，也可使用投掷，在对付体形巨大且移动力较慢的怪物时非常有效。

手锤形态：攻击力最高，但出招也是最慢的。一般来说不推荐使用，却是对付美军坦克的利器。

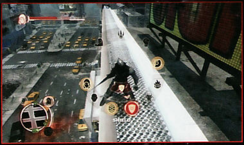
[防御及辅助形态]

外表硬化：全身被坚硬的外壳包裹，大副增加防御力，受创硬直的时间也会缩短。

盾牌：变异出盾牌来抵挡敌人的攻击。

辅助形态：是用与游戏中的特殊任务，比如吸收病原体等。

必杀攻击：在游戏的升级技能栏中会有提示，在习得相应形态的技能后在HP与蓝色气力槽满后长按"Y"+"B"，最有魄力的就是游戏中开场的万条触手。



游戏流程

[主线任务攻略]

任务1 欣赏完片头CG后就正式进入游戏了，可以先熟练一下操作，出现提示后把所有士兵杀掉即可过关，非常简单。上手熟悉时可以多找路人当实验品，一开始Alex的能力很强，完全不用担心挂掉。



任务2 开始后杀掉所有的士兵，然后到达蓝点这发生剧情。之后杀掉所有有红色骷髅标记的士兵，毫无难度的任务。

任务3 敌人是几辆坦克，而Alex再次变异，对付坦克会变得轻而易举。完成后前往蓝点，这时会出现几只变异怪物，对付起来非常轻松。



任务4 按照提示前往蓝点处，干掉士兵并且吸收他的记忆，然后进入剧情。

任务5 按住跳跃键翻越铁栅栏，一路被直升机追后发生剧情，有提示使用抓投摧毁飞机。然后飞檐走壁来到高楼的蓝点处再对付另外两架直升机。



任务6 刚开始会有一个士兵过来询问你，按照提示干掉他，然后伪装成他的样子。随后一直按照提示走到蓝点处，进入大门后剧情，任务完成。

任务7 刚开始先干掉所有的士兵，可以拿把枪对付他们。之后追到蓝点处发现装甲车，用高楼上的火箭筒摧毁，之后追上去杀死目标并吸收他的记忆。



任务8 开始后可以对主角Alex的变异能力进行升级，向黄色的主线任务点前进，到蓝色目标点后先伪装一下然后进入，杀死目标后迅速脱离现场，也可以选择抓住他跑开，然后在外面杀掉。等警报解除后伪装成他的样子进入房间。进去后是与之前的变异怪物战斗，不要硬拼，跑到场景边缘用东西砸它，然后提示去吸收它的能力。之后的怪物会越来越多，去破坏场景四周的油罐后就能过关，有红色骷髅标记提示。



任务9 到达蓝点处会发生剧情，接着干掉目标吸取他的记忆并取得钥匙，进入房间后干掉目标人物后全灭敌人。出来后就能驾驶坦克了，摧毁大楼后开至指定的地点就能过关，坦克坏了话可以换一辆。



任务 10 消灭全部的水箱，在怪物未孵化前将其打破。全部完成后去蓝色地点的大楼处，在这里收集满黄色的球即可过关。



任务 11 先杀掉指定目标，然后驾驶坦克破坏指定的地点，有好几个有红色骷髅的地点。坦克坏的话也可以换一辆。

任务 12 破坏 10 个蓝色目标，慢慢接近后目标变成红色骷髅，这里会有直升机和坦克干扰，非常讨厌。只要直接打目标即可，适当的用平民回复 HP，全部摧毁以后变身为平民消除警戒。

任务 13 先伪装成士兵到蓝色目标处，这里需要在规定的时间内按照 QTE 来解除警报装置，4 个全部解除后到指定目标发生剧情。然后躲到角落里避开直升机后过关。



任务 14 进入感染的大楼内会发生剧情战，BOSS 的攻击模式有两种，远距离导弹攻击和近距离的格斗攻击，只要连续不断翻滚找机会绕他身后即可，当 BOSS 的 HP 不多时会召唤杂鱼，这时候可以适当地回复 HP。



任务 15 先去黄点这里开始任务，然后去蓝点这把坦克的驾驶员干掉。再去被感染的大楼处把全部的红色骷髅标记消灭，之后会有另一辆坦克出现，按照提示把驾驶员干掉后过关。



任务 16 去黄点处找医生发生剧情，然后在马路上随便找辆坦克，记得一抢好坦克马上开往地图的红色区域内解除警报，不然会有一大片敌人追，解除警报后把坦克开到蓝点处结束任务。之后的任务要保护医生，这里的敌人会无限出，只要牵制住它们就行了。有些怪物单用拳脚无法杀死，用场景里的车砸死它们。等右上方的时间一到再全灭敌人就能过关了。



任务 17 先去黄点处继续任务，把头上有蓝色标记的士兵杀死并吸收他的记忆，这样就能获得开直升机的能力了。

驾驶飞机去摧毁 3 个红色的目标，之后按照提示去吸收怪物的能力，要追着吸它 2 次。



任务 18 开始后先全力追赶怪物，到达指定目标后会发生剧情，消灭掉几个红色骷髅标记的怪物之后就能看见 Alex 的姐姐了，触发剧情后结束。

任务 19 先去黄点处接任务，然后按照蓝色标志的方向找到变异的怪物，把它的 HP 消磨到一定程度会有 QTE 提示。按照蓝色标志前往怪物的老巢，杀掉所有有红色骷髅标记的怪物，然后会发生剧情。接下来的任务是吸引它的注意力并带它去蓝点这，攻击它一下慢慢引着它前往蓝点即可，到达后会有剧情，干掉怪物任务完成。

任务 20 进门后就是先前的那只怪物，用东西砸它后会有提示 QTE，之后获得新的能力。去蓝点吸收这些受到感染的人，注意一旦被火箭弹等爆炸物炸到，这些人就无法吸收了，右上方的任务槽满即可，然后继续向蓝色标记处前进，干掉这里的怪物后过关。

任务 21 接到任务后前往蓝色标记处，保护坦克不被摧毁。路上清理完几个有红色骷髅标记的区域，之后会有剧情，驾驶坦克去破坏 3 幢受感染的大楼，然后即可过关。



任务 22 剧情后发生 BOSS 战，BOSS 的攻击力比较高，周围的杂鱼也很多，需要注意。绕背砍它可以触发 QTE，如果嫌麻烦的话可以抢下坦克，用主炮很快就能搞定它了。



任务 23 去黄色标记处接任务，然后开直升机前往指定的地点接士兵，接士兵的途中会遭遇几个怪物，用导弹很快即可扫除干净。放下士兵们会发生剧情，场景切换后全灭这里的敌人，然后会出现一种新的士兵，这种士兵攻击力强大，但可以用 QTE 干掉。接下来只要逃出基地即可完成任务了。



任务 24 到黄色标记处接任务，目的是摧毁全部 9 个毒气装置，这里会有大量的敌人，需要小心对付。接触到毒气 HP 会慢慢下降，破坏后可以逃开用平民回血。



任务25 在电话亭处接任务，按照蓝色标记的指示干掉敌人，之后驾驶坦克保护装甲车到目的地即可。



任务28 任务是摧毁8个有骷髅标记的装置，由于8个装置都在基地内，而且基地都弥漫着毒气，可以考虑用坦克扫平整个基地。



任务30 接到的任务是摧毁美军基地，先伪装成士兵潜入基地，然后再驾驶坦克轻松搞定。之后的任务是追踪目标，目标坦克会在不同的地方停留3次，Alex的目的是要摧毁全部有红色骷髅标记的坦克，由于此关有大量的士兵，很容易就会被发现，推荐劫持坦克慢慢接近目标。红色骷髅标记的坦克3炮即可搞定，唯一要注意的是蓝色标记的坦克其主炮威力强大无比，最好绕到它侧面去。



全部摧毁后跳下坦克去吸收那个驾驶员的记忆即可过关，注意别让它逃掉。

任务26 本次的任务是保护装甲车，敌人会有4波进攻，在最后一波进攻中会有2只触手和2只变异怪物，它们会主动攻击装甲车，切记迅速消灭它们，使用旁边的坦克很容易就能炸死它们。

任务29 在电话亭接完任务后前往蓝色标记处，本次的任务是拦截有红色骷髅标记的直升机，可以考虑劫持其他直升机然后把它们打下来，最简单的方法还是用火箭筒打。完成后前往蓝色标记处，这里还有两架直升机要摧毁。



任务27 在街道上出现了巨大的变异体，这个BOSS有3条触手，触手砍断后才能打到BOSS的本体。BOSS的攻击方式很多，有大范围的冲击波，中一下几乎HP就见底了，可以跑到角落里躲起来。另一种是绿色的光球攻击，能造成Alex长时间硬直。建议用盾牌形态+鞭子慢慢抽BOSS，打过一段时间后会有美军士兵过来增援，这时驾驶坦克打起来就方便多了。此BOSS战非常消耗时间，注意HP的回复，胜利后发生剧情，任务结束。



任务31 看完剧情后开始最终战，本战是在美军的航空母舰上展开的，一开始BOSS便会一直追着Alex，可以用场景里的导弹、飞弹、飞机等来砸BOSS，注意BOSS的速度很快，要利用它出招后的空隙时间来砸它，不然极有可能被它一巴掌拍掉一大段血。注意BOSS也是会大范围的触手攻击，其威力是能让HP槽见底的。当打掉它2/3的HP时会进入倒计时，在3分钟内把它干掉，不可太急于进攻，推荐先加满血和蓝槽，然后使用触手攻击，最后就可以欣赏结局了。





[分支任务]



全部的分支任务地点可以在菜单中的EVENTS找到，游戏中一共有6类分支任务。

1、Movement，按照绿色标记不断前进，到达终点的时间越短则获得的奖励EP越高。

2、Glide，从高空滑翔到指定地点，落在最接近光圈的地方获得的奖励就越高，但只能拿到一次EP。

3、Kill，使用指定的技能在限定时间内杀死所有带红色骷髅标记的敌人，杀到规定数量后算完成任务，注意任务进行时不能切换到其他的武器，否则任务失败。

4、War，扮演美军或感染者一方，并且与另一方开战，在规定的时间内完成任务即可得到奖励，我方一旦被全灭则任务失败。

5、游戏中NPC角色头上有士兵帽子标记的任务，吸收此NPC后开始任务，在规定时间内吸收其他有类似标记的NPC后获得奖励。

6、游戏中NPC角色头上有病毒标记的任务，吸收此NPC后开始任务，在吸收完所有类似NPC后到达指定地点，再摧毁被感染的大楼后获得奖励。

全成就/奖杯列表

名字	分值	解释
Revenge Revisited	60/金	以HARD难度完成剧情任务
Endless Hunger	10/银	杀死200个平民来回复HP
Trail Of Corpses	30/银	杀死53596个受感染者
Wrecking Yard	20/铜	破坏2000辆载具
Misconception	20/铜	破坏25个尚未孵化的受感染水塔
Brain Trust	20/铜	完成所有吸收记忆的特殊事件
Streetwise	50/银	收集纽约所有的地标要素
Polymath	40/银	收集纽约各地所有隐藏要素
Half-Truths	10/铜	完成一个任务且不触发警报
Mankind Is Your Mask	40/银	完成三个任务并不触发警报
The Butcher	30/银	5秒钟内杀死50个敌人
Return Fire	10/铜	抓住BOSS (Hydra)的投掷物并扔回去
Gunning	10/铜	驾驶直升机一次性打落敌人20架直升机
Cleanup	10/铜	用鞭子抽死15个敌人
The First Thread	10/铜	解开Web网
Self-Deception	20/铜	通过Web网了解Alex的变异原因
Web Of Knowledge	60/金	获得Web网上所有的支点
It's Him!	10/铜	让5个士兵代替你顶罪
In Plain Sight	10/铜	躲过10个巡逻小队
Infiltrator	20/铜	伪装成指挥官潜入10个基地
Threat Elevated	20/铜	全灭25个巡逻小队
Repossession	10/铜	从敌人处劫持50辆载具
SME	20/铜	获得驾驶所有载具的能力
Surface-To-Air	20/铜	驾驶坦克击落50架直升机
Evolutionary Step	10/铜	在升级选项中升级技能
Unnatural Selection	40/银	升级全技能
The Cleaner	20/铜	破坏10个基地或受感染的大楼
In The Web	20/铜	吸收50个Web目标
Au	40/银	在所有事件中获得金以上评价
Nice Guy	40/银	通关游戏并吸收平民的数量小于10个
Hard To Kill	60/金	一次不死通关
Speed Bumps	20/铜	用坦克压死500个敌人

名字	分值	解释
Pt	60/金	在所有事件中获得白金奖牌
Platinum	白金	获得本游戏所有其他的奖杯
秘密成就		
Crossing The T	10	战胜the Hunter Boss
Errand Boy	10	战胜the Specialist Boss
Children Of Blacklight	20	战胜the Supreme Hunter Boss
On Instinct	20	战胜the Mother Boss Battle
One Thousand Suns	40	战胜the Supreme Hybrid Boss
Hope	20	你发现了隐藏在Hope，Idaho背后的真相
Origin	20	你发现了Elizabeth Greene的历史



游戏秘籍 在游戏标题EXTRAS中选择CHEAT CODE开启作弊密码，然后以十字键输入“右右左下上上上下”就可以用人肉滑板了。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：雷电



关于“进行时”栏目的定位在此重申一下，基本的游戏选择规则是框定在近期大家可能会玩到的二线游戏作品中，另外时下流行的一线作品，如果错过了攻略、特快，那么作为补充，也会出现在本栏目中。其实最大的原则就是用最小的篇幅展现游戏最核心的内容，从而达到“给没玩过的人推荐，给正在玩的人指引”的目的。所以，栏目内游戏的分量会稍显不足，或者有些偏门，望读者大人们理解。另外，对于栏目的意见也请发邮件来告诉我们，从这期开始也将本栏目邮箱地址统一为与读编往来一致。

“中文风向标最简版”：近期民间汉化作品有PSP上策略角色扮演游戏《荒野兵器XF》，NDS上的《绿野仙踪》和《卡片召唤师DS》，有爱的玩家不要错过！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

传颂之物 携带版

回味经典 感动再临

原名 うたわれるもの PORTABLE
机种 PSP 类型 策略角色扮演



作为PS2版的移植作品，相信很多掌机玩家在游戏的过程中都对感人的剧情和宛如天籁的配乐留下了深刻的印象，而融合了“文字冒险”要素的本作其实在收集要素上也是相当厚道，尤其是一些在细节上的收集只要一旦错过就要从头再来。因此本次的“进行时”中晴天就为大家揭晓所有正常情况下容易被忽略的收集要素，而且达成了100个道具全收集的目标还有隐藏挑战等着你哦！

画像鉴赏

正常流程中，玩家触发情节的地点先后顺序不影响CG的收集，其中倒数第五张图片必须在战斗中GAME OVER过一次才会开启；倒数三、四张需要在达成全道具收集的情况下，完成“战斗演习”中的“スペシャル”战斗才会开启；最后两



张是PSP版新追加的CG，玩家必须在游戏最开始选择“高难度”并通关才会开启。

道具图鉴

主要包括消费道具、装饰品和收集品三大类，其中消费道具和装饰品需要完成不同时期的“演习”战斗才能获得，而且经过PSP版的调整后，玩家仍然可以使用“S/L大法”来改变出现的战斗，而同一场战斗基本上只需要通过四次就能拿齐全部的奖励，顺便也达到了提升队伍整体实力的目的。收集品全部都是在固定情节中拿到，惟一需要注意72号的“白い布”必须在完成“荒ぶる森の主”的战斗后，于探索部分优先选择“广场”，79号的“テオロの斧”必须在第一个演习时期将テオロ等级练到LV10以上才能在之后的剧情中获得。

场面回想

58～73号全为单个角色的必杀技特写，玩家必须先通过不断升级提升“技”等级，之后在战斗中满足气力MAX，最后在攻击敌人时有节奏地按下所有圈即可收集，其中デリホウライ只能在“ギリヤギナの剣奴”～“カルラウアツウレイ”的战斗中使用，ゲンジマル则只能在“灼热の牢”～“クーヤ”的战斗中使用。74～87号为特定角色的协击，玩家需要在战斗中将气力MAX的主导角色移动到参与角色（气力需在50%以上）附近两格的位置才能在“战斗菜单”中选择，只需要注意アルルウ的单体必杀技和协击在后期“暁を乱す者～シケリペチム～”的剧情战斗后会发生变化即可，具体组合可参考下表：

主导角色	参与角色
ハクオロ	オボロ
エルルウ	アルルウ
アルルウ	カミュ
オボロ	ドリィ+グラァ
ドリィ	グラァ
グラァ	ドリィ
ベナウィ	クロウ
クロウ	オボロ
カルラ	トウカ
トウカ	アルルウ
トウカ	アルルウ+ガチャタラ
ウルトリィ	カルラ
カミュ	ウルトリィ

演习时期①

出现时间：完成“决战”后

荣华にすがりしもの	
①	紫琥珀の灵药、シウネ・ケニャ×2、スリテンユシリ、ソヴヤビ・ンクリ
②	兵士のトゥパイ、シウネ・ケニャ×2、スリテンユシリ、ハルニレの叶、ソヴヤビ・ンクリ
③	兵士のアペリュ、シウネ・ケニャ×2、スリテンユシリ、ソヴヤビ・ンクリ
④	フムカミの指轮、ケウトゥアマン、シウネ・ケニャ、ハルニレの叶、スリテンユシリ、ソヴヤビ・ンクリ

再来、招かれざるもの	
①	双灭牙、兵士のアペリュ、シウネ・ケニャ×2、アマム・ウチュ
②	虎爪牙、ヒムカミの护符、シウネ・ケニャ、水命丹、トゥレプの茎、アマム・ウチュ
③	羽蝶扇、战舞の琉璃、シウネ・ウンヤク、スリテンユシリ×2、アマム・ウチュ
④	祭祀の枝、フムカミの护符、ケウトゥアマン、ソヴヤビ・ンクリ、アマム・ウチュ

つわもの达よ	
①	シウネ・ケニャ、シウネ・ウンヤク
②	シウネ・ケニャ、シウネ・ウンヤク、ソヴヤビ・ンクリ

演习时期②

出现时间：完成“伪りの真实”后

续・つわもの达よ	
①	旋迅弓、ユカッテの角、土甲丹、ハルニレの叶、トゥレプの茎、シウネ・ウンヤク
②	药箱、クスカミの腕轮、阳炎丹、ソヴヤビ・ンクリ、シウネ・ウンヤク
③	刚芯直刀、练气の钵金、シウネ・ケニャ、水命丹、トゥレプの茎、ハルニレの叶、シウネ・ウンヤク
④	朴歌仙、カントコロの护符、阳炎丹、ヤオシケプの袋、ソヴヤビ・ンクリ、シウネ・ウンヤク

贼	
①	紫琥珀の灵药、水命丹、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ×2
②	轰闪、ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ、トゥレプの茎
③	凰华威武、フムカミの腕轮、土甲丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
④	紫贵の幻弓、コタンカラの护符、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ、スリテンユシリ

キママウと踊れ	
①	旋迅弓、クスカミの泪、シウネ・ヌクイ、トゥレプの茎×2、ソヴヤビ・ンクリ
②	战舞の净琉璃、キムンの毛皮、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ×2、ソヴヤビ・ンクリ
③	モシリコロの护符、テヌカミの腕轮、シウネヌクイ、アマム・ウチュ、ソヴヤビ・ンクリ
④	祭祀の杯、シトゥンペの铃、シウネ・ウンヤク、土甲丹、アマム・ウチュ、ソヴヤビ・ンクリ

演习时期③

出现时间：完成“狩りし者、狩られし者”后

没落の果てに	
①	ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ×2、アマム・ウチュ
②	アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ×2、ハルニレの叶、トゥレプの茎
③	梦幻丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
④	祭祀の器、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ

つわもの达の宴	
①	ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、トゥレプの茎、シウネ・ウンヤク
②	里神乐の横笛、タラチ・タムヒト、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ、ハルニレの叶、シウネ・ウンヤク
③	铠撤し、阳炎丹、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、シウネ・ウンヤク
④	甲砕き、ヒムカミの腕轮、梦幻丹、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、シウネ・ウンヤク

キママウ皇	
①	シウネ・ウンヤク、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、ソヴヤビ・ンクリ
②	ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、トゥレプの茎、ソヴヤビ・ンクリ
③	梦幻丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、ソヴヤビ・ンクリ

演习时期④

出现时间：完成“クーヤ”后

彷徨いしもの	
①	ケウトゥアマン×2、シウネ・ヌクイ、水命丹
②	アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、阳炎丹、トゥレプの茎×2、ケウトゥアマン
③	アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、土甲丹、ケウトゥアマン
④	祭祀の镜、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、梦幻丹、スリテンユシリ、ケウトゥアマン

《摇滚乐队 不插电》特殊模式介绍 EXTRA中包括没有自动演奏的乐队生存模式（BAND SURVIVAL MODE），会一直掉血，需要玩家选择快要失败的音轨演奏；热身模式（WARMUP MODE），也没有自动演奏，但是只有当前音轨才会MISS。

魔女传说 实习魔女与七公主

小魔女的大梦想

原名：ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬
机种：NDS　类型：角色扮演



levelup.cn 苍炎の轨迹

以策略角色扮演游戏见长的日本一近期又为我们带来了一款原创的角色扮演游戏，虽然是走传统角色扮演游戏的路线，但全程触控操作外，哥特式的画风和音乐还是让人眼前一亮。另外丰富的隐藏要素同样是值得玩家体验的动力所在，如果你还在为此而烦恼，不如赶快了解以下为完美主义者准备的精彩内容吧。

通关奖励



游戏中前六个王国中的冒险流程大致相同，完成一些特殊任务后会得到3种特定材料，全部收集齐后拿到该王国里墓地婆婆的房间即可获得打开城堡的钥匙，之后就是BOSS战。全部完成后会出现最后一个王国“アリス”，不过进入后无法再返回到扉の间，而在此处的尽头就是与古书魔女的决战。通关取该记录重新开始二周目（继承所有已获得人偶和扑克牌，以及莉德尔的等级）会在菜单中追加“秘密之屋”，进入其中可以玩迷你游戏，“オプション”中会增加音乐鉴赏和图片鉴赏模式。

扑克收集





扑克牌在游戏中的作用是提升女主角的各种能力，它们的获得途径有两种：一是从宝箱中获得，走到迷宫的特定地点遇到扑克瓶子，与其战斗胜利后获得（瓶子只能使用普通攻击并出现会心一击才能击败）。

红心（提升物理防御）	
A	游戏开始不久剧情中获得
2	お果子の王国ペロキャン迷路的宝箱
3	お果子の王国ぶどうジュース川的宝箱
4	冰の王国冰の洞窟B1F的宝箱
5	植物の王国三角井户B2的宝箱
6	海の王国赤さんご海底洞窟的宝箱
7	砂漠の王国さばく西的宝箱
8	冰の王国冰の回廊1F的宝箱
9	机械の王国いましめの廊下的宝箱
10	冰の王国冰の回廊2F的宝箱
J	植物の王国墓の下通り的右边拐角处与扑克瓶战斗
Q	砂漠の王国双子の洞窟东B2的三岔路口左下角与扑克瓶战斗
K	砂漠の王国炎神の塔2F的宝箱左边与扑克瓶战斗

梅花（提升魔法防御）	
A	沙漠の王国沙の回廊3F的宝箱
2	お果子の王国チェスクッキー穴B1F的宝箱
3	沙漠の王国アムジス中心街的宝箱
4	冰の王国レム・コルディア湖的宝箱（利用冰面滑行得到）
5	植物の王国リーフロウやしき前的宝箱
6	海の王国海贼の隐し家B2的宝箱
7	砂漠の王国炎神の塔1F的宝箱
8	沙漠の王国双子の洞窟东B1的宝箱
9	冰の王国冰の洞窟1F中间的狭长通道右边尽头与扑克瓶战斗
10	植物の王国三角井户B2，踩下开关上楼后进入传送点再右行与扑克瓶战斗
J	海の王国海贼の隐し家1F，进入后在左边的开关房间左下角与扑克瓶战斗
Q	机械の王国动力栈桥左下方与扑克瓶战斗
K	机械の王国齿车栈桥左下房间角落与扑克瓶战斗

黑桃（提升物理攻击）	
A	アリスの王国迷いの森进入后剧情获得
2	机械の王国钢の回廊3F的宝箱
3	お果子の王国レム・スウィティア南左边的宝箱
4	冰の王国白银の高台的宝箱（需要从冰の地下道进入）
5	植物の王国雷神さまのご神木3F的宝箱
6	植物の王国魂しずめの地的宝箱
7	海の王国青さんご海中洞窟的宝箱
8	お果子の王国お果子の回廊1F的宝箱
9	お果子の王国ペロキャン迷路左上角与扑克瓶战斗
10	植物の王国マヨヒガ2F的宝箱（通过传送进入）
J	砂漠の王国炎神の塔1F左上方宝箱前与扑克瓶战斗
Q	海の王国赤さんご海底洞窟，刚进入的场景下方白圈处与扑克瓶战斗
K	海の王国海贼の隐し家B2，利用喷泉机关传送后在楼梯口旁边与扑克瓶战斗

方块（提升魔法攻击）	
A	机械の王国钢の回廊2F的宝箱
2	お果子の王国マカロン岛左边的宝箱
3	海の王国水の回廊1F的宝箱
4	冰の王国レム・コルディア雪原南的宝箱
5	植物の王国ひがんの通り的宝箱
6	海の王国わたつみ神殿2F的宝箱
7	沙漠の王国さばく东的宝箱
8	沙漠の王国双子の洞窟西B1的宝箱
9	冰の王国母子岩1F左下楼梯的左上角与扑克瓶战斗
10	沙漠の王国沙の回廊3F的宝箱
J	海の王国わたつみ神殿1F左边与扑克瓶战斗
Q	植物の王国エンシエントリーフ途中与扑克瓶战斗（二周目才能进入此地，建议流程进行到此后立即取得，否则通过该国剧情后再也无法获得）
K	沙漠の王国双子の洞窟西B2左上方与扑克瓶战斗

PS.通关后标题画面左下角会多出一个“秘密の扉”的选项，进入后会和各个角色玩21点的迷你游戏，全部战胜后可获得最后的JOKER扑克牌。

摇滚乐队 不插电

随时随地的ROCK 'N' ROLL

原名：Rock Band: Unplugged
机种：PSP　类型：音乐



本作由BACKBONE负责主要开发任务，系列制作商Harmonix协助，是“《摇滚乐队》系列”最新作，系统回归Harmonix原点作品《频率》、《振幅》的框架，采用《摇滚乐队》的界面和人物、场景设定，收录了41首欧美摇滚歌曲，其中不乏经典乐队的知名作品，值得所有音乐游戏爱好者尝试。

必要的按键变更

游戏中有时候需要黄、红两个按键一起按，因为PSP十字键的缺陷，想要不改键位只用方向键每次都不失误地按对几乎是不可能的事情，所以游戏前先将选项（OPTION）中的操作设置（CONTROLS）改为自定义（Customize），把□改为对应黄色音符（YELLOW NOTE）。于是，对应关系如下：

移动音轨	L\R
红色音符	左
黄色音符	上\□
绿色音符	△
蓝色音符	○
OVERDRIVE	下\×

分数计算

单次击中音符不得分，只有每次完美完成一小段音符让一条音轨进入自动演奏的操作才能得分，连续完成不同音轨小段音符会取得分数加倍的效果，依次为2、3、4、5倍，普通状态下最高5倍，一旦MISS音符，就会恢复初始状态。本作相对于《振幅》的改进之处就是在音轨进入自动演奏的瞬间，其他有音符的音轨上一两秒内要到达底线的音符会消失，有足够时间换轨形成连击，右上角分数下方的星是过关评价，5颗星全满变为金色。

系统

游戏的系统与当今流行的其他作品不大相同，虽然其核心仍旧是下落型节奏音乐游戏，但是加入了音轨的概念，我们的目的是让所有音轨都同时演奏，让歌曲完整呈现。

1.当谱面上的音符下落到与下方同色标记重合时按下对应按键。

2.游戏一共只有4种颜色的音符，分别对应四个按键。四条音轨由左到右依次为贝斯、鼓、主唱、吉他，玩家需要在四条音轨间切换，只要完美完成由几个小节组成一个小段落（由横跨谱面的横条分割，音符显示正常颜色），该音轨就会进入自动演奏，这时候就要按L/R键移动到其他音轨完成演奏并让其进入自动演奏状态。自动演奏一段时间后音符再次出现，需要及时演奏。



3.有音符掉落没有按对时该乐器在屏幕左侧的表示其状态的图标将会下降，到底后该乐器无法继续演奏（FAIL OUT），同时加快乐队条（BAND METER）的减少速度。

4.当乐队条减到0则游戏失败。

5.当顺利完成连续的几个高亮的全白色音符后，OVERDRIVE槽会增加，超过一半时可以按相应按键释放，效果为瞬间恢复到最佳状态、拯救FAIL OUT的音轨、分数倍翻（依次为2、4、6、8、11倍）。

6.一首歌中只能通过OVERDRIVE拯救两次音轨，第三次FAIL OUT则游戏失败。

注：任何乐器独奏（SOLO）过程中是不会分成小段的。

《摇滚乐队 不插电》自定义模式　EXTRA中的自定义模式（MODIFY GAME）中包括：不会FAIL OUT、没有独奏部分、解开所有歌曲。打开任何自定义项目后就无法记录，退出游戏再进，并在OPTION中打开“SAVING ENABLED”才可以正常记录。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

近半个月的国内主机市场处于一种冰火两重天的状况，一方面，掌机市场因为PSP-3000的顺利破解而有了很大变动，PSP-3000的售价持续上扬，即便是新发布的PSP Go也不能浇灭玩家对PSP-3000压抑了半年之久的购买欲望，而NDSi虽没太大变动，鱼龙混杂的烧录卡均在价格上都逐渐变低。另一方面的家用机就集体发蔫，除了X360在微软成功的E3发布会后有了小幅的上涨之外，PS3和Wii都没有太大的变动，给人一种任凭风吹雨打，我自岿然不动的态势，不过主机售价的平稳对于玩家选购主机是一种优势。

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐-NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版黑白）	1220元
烧录卡	AK2i	88元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	48元
总计：1356元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（日版黑白）	1220元
NDSi 主机（日版彩色）	1280元
NDSi 主机（美版黑白）	1200元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68元
EZVi 简装版	98元
EZVi 标准版	118元
AK2i	88元
TTi	68元
金士顿 2GB TF卡（行货）	48元
金士顿 4GB TF卡（行货）	78元
金士顿 8GB TF卡（行货）	158元

点评 相比于PSP主机，NDSi的市场并没有太多的变化，主机的价格和半月前基本一致，玩家可以挑选自己喜欢的颜色进行购买。而对于烧录卡的选购，NDSi的玩家还需谨慎，虽然现在的烧录卡在价格上已经十分低廉，但是并不能因此任意购买新生品牌的烧录卡，因为这些并不熟悉的烧录卡品牌大多为山寨厂商所生产，虽然可能会在近段时间有所更新，但从长远角度来讲，它们并不能提供完善的售后保障，大部分新生烧录卡仅是昙花一现，趁着刚出时的火热劲卖上一阵，然后更新几次，接下来一般就再也不维护了，这就等于抛弃了烧录卡用户，购买如此的产品绝对属于得不偿失，所以玩家在选择烧录卡的时候还是尽量以老品牌烧录卡为主，比如EZFlash和GBalpha的旗下产品。而说到GBalpha，它们所生产的M3i近日也被逐渐曝光，这款针对于NDSi的新生烧录卡被命名为M3i Zero，GBalpha可能想表明NDSi烧录卡的重新开始，想要了解此款烧录卡的朋友不妨关注今后的报道。

PSP购机推荐套餐-2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（TA-088v3黑色）	1168元
记忆棒	PSP专用索尼8GB HG 超高速记忆棒 附适配器（组装高速7679MB）	148元
贴膜	高仿原装HORI PSP-2000专用贴膜	5元
保护包	PSP-3000/2000通用硬包	38元
总计：1359元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 一直被视为顽疾的TA-088v3版PSP-2000也在前段时间宣告破解，而且因为比3000型主机的破解略早，它还小火了一把，不过最近因为3000型主机的全面告破，TA-088v3版PSP-2000的售价已经跌落回破解前的水平，目前来说，想要购买PSP-2000型主机的玩家主要还是推荐TA-088v3版PSP-2000，因为这批机器基本都为全新主机，而且价格上也有明显的优势，不过和PSP-3000相同的是，破解后的TA-088v3版2000型主机也不能进行关机，否则就要再重新破解一次，而相比之下，完全破解PSP-2000在市场上依旧还有销路，毕竟完美的刷机程序带来更为完美的破解还是有很多玩家需要的，不过这部分主机在质量上依旧不能保证，翻新二手充斥于市场，不利于选购，所以如果不是完美主义者就暂时不要购买可刷机的翻新型PSP-2000，以避免今后在使用中带来的维修问题。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000 主机（TA-088v3 黑色）	1168元
PSP-2000 主机（TA-088v3 彩色）	1198元
PSP-3000 主机（黑白）	1260元
PSP-3000 主机（彩色）	1450元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	58元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	5元
4GB 索尼超高速 HG 组棒（3870MB）	68元
4GBMARK2 组装记忆棒（3829MB）	66元
8GB 超高速 HG 组棒（7679MB）	148元
CR-5400 SANDISK 16GB 组合记忆棒套装	288元
原装金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	68元
高仿金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	28元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	38元

PSP购机推荐套餐-3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1260元
记忆棒	PSP专用超高速8G HG红黑记忆棒 附适配器（组装高速7679MB）	148元
贴膜	仿原装Hori PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	PSP-3000米奇LOGO蓝色硬包	16元
总计：1434元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 从"破解宣言"的发表，到引导程序的放出，PSP-3000终于迎来了全面破解，在引导程序放出的当天，PSP-3000的价格就持续上涨，一些地区甚至上升到了1500元，不过随着破解热潮的逐渐冷却，PSP-3000的价格慢慢趋于了稳定，现在大部分地区的黑白颜色主机都维持在1300元左右，彩色主机则需要1400多元。对于PSP-3000的选购，玩家还是要趁早一些，目前索尼已经将新一批的PSP-3000主板改良成了TA-090v3，系统版本也升级为了5.50，这对于只能应用在5.03系统版本上的破解程序来说无疑是一种打击，而且主板的更换也使得今后的破解难度进一步加深，众所周知，PSP-2000的最后一批主机就是因为新的TA-088v3主板才只能在最近随着PSP-3000的攻克而被破解的，所以考虑目前PSP-3000市场的火爆程度和低版本主机的实际存货，PSP-3000很可能会再次迎来新一轮的涨价，而破解热潮褪去的现在属于购买PSP-3000最合理的时机之一。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2480元
线材	高仿索尼HDMI线	70元
总计：2550元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，80GB）	2480元
原装 DS3 无线振动手柄	330元
组装 DS3 无线振动手柄	180元
原装 PLAYSTATION EYE	360元
原装色差线（PS2 通用）	245元
组装色差线（PS2 通用）	60元
原装索尼 HDMI 线（2米）	320元
高仿索尼 HDMI 线	65元

点评 在索尼E3发布会上，我们看到了许多即将在PS3推出的重磅大作，其中的《未知海域2》、《战神Ⅲ》等作品的进一步曝光或许能打动不少还在PS3和X360之间徘徊不定的玩家。自从今年年初开始，PS3的价格几乎每个月都有所下降，而现在80G港版的售价在某些地区的售价已近跌破2500元大关，这已近是一个很不错的价位。当然，据悉SONY将会在TGS 2009上公布超薄版PS3，那么PS3还将会进一步降价，这样老的机型将会呈现更大幅度的下降。

市场报价信息更新截至2009年6月13日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PEGA英雄鼓王 支持Wii版《吉他英雄 世界巡演》

生产厂家： PEGA　**适用机种：** Wii

内含物品：

鼓控制台 ×1　镲片 ×2

踏板 ×1　支架杆若干

说明书 ×1



这次PEGA为我们带来了新选择。这款由中天电子提供的PEGA英雄鼓王专门针对Wii版《吉他英雄 世界巡演》设计，能够给你带来更加真实的音乐游戏体验。

鼓控制器的安装一向是同类产品比较令人头痛的事情，打开英雄鼓王包装后，里面也提供了一大堆鼓的支架，需要玩家自己来组装。不过好在PEGA有意将这些金属支杆在粗细上做了区别，根据说明安装起来并不困难，踏板、镲片连线接头也都通过不通色彩进行区分，而且产品各固定环节配合紧密，踏板还专门通过底部的横梁进行固定，即使用力敲击，也不会出现配合滑脱的现象。众所周知，Wii平台《摇滚乐队》鼓控制器采用USB接口与主机连接，这就导致主机必须安装特定ISO驱动才能识别鼓控制器，一下子就将不少不精通Wii固件刷写的玩家拒之门外。而这款英雄鼓王则是像双节棍手柄一样，直接插在Wii遥控器上，这就无须安装任何额外驱动，只要你的Wii能够进入游戏，都能直接识别到英雄鼓王。连接后Wii遥控器被安放在鼓台的一个专用收纳盒内，这样的连接方式还令整个鼓操作器无需多余连线，直接通过Wii遥控器无线传输操作信号，又为玩家减少了有线设备线材在客厅东缠西绕带来的烦恼。本产品采用木制鼓槌，高级橡胶凸纹鼓面，不论敲击的手感还是声音都相当令人满意。

专题导购 关注消费热点话题

真的来了！PSP-3000破解真相



▲PSP-3000半年之后终告破解

PSP主机从最开始的砖头厚度，经过轻薄化和低功耗化，在加强语音通信和屏幕色彩之后终于迎来了第三代PSP-3000。然而，PSP-3000的破解问题伴随着经济危机的大潮，一直困扰着整个国内电玩市场，玩家和商家都在遥望去年那门庭若市的PSP抢购场面。但是自从TIFF漏洞开始，就出现了转机，PSP-3000的破解进度不断突破，而近日，破解相关的最新进展被全球媒体争相报道，使得业界的目光又汇聚在了索尼与黑客的斗争之中。

让人又爱又恨的索尼PSP-3000在前一阵闹出的破解风波之后着着实实小火了一把，但当时也只是被破解了70%——仅仅能在主机上运行模拟器进行游戏，这对于喜爱游戏的玩家来说还是相当不过瘾，而且在玩机的过程中还是显得有些繁琐，稍不留神就要装机重新来过。

6月5日，国外著名的PSPHACK网站由其网站管理员MaGiXieN发布了一段视频，并称有一个名为"Custom Firmware 5.03HEN-A for HEN"的自制软件在20个小时内会被发布下载，此软件的作用可以使PSP-3000运行ISO。

6月6日，自去年十月PSP-3000发售，经过漫长的苦等后，5.03GEN-A自制软件终于出现，可以让之前不能使用神奇电池进行破解的PSP-2000与PSP-3000玩ISO（即破解）。

两天之后，来自Dark-Alex.org网站的Xenogears与Becus25按照原定计划推出了CFWEnabler 3.01版。此版本软件支持PSP2000V3以及PSP-3000主机。CFWEnabler这款软件比5.03GEN-A更稳定。至此，由于5.03GEN-A和CFWEnabler 3.01两款自制软件的出现，凡是系统版本不高于5.03官方系统的PSP主机均以宣告破解。



WIP - Custom firmware 5.03GEN-A for HEN : compatibilité PSP-3000 totale !

PSPGEN va donc fêter ses quatre ans, aujourd'hui en vous offrant un VRAI Custom firmware complet et fonctionnel sur toutes les PSP y compris les PSP-3000. Attention, lire la suite de la news va vous montrer que rien n'est impossible pour PSPGEN !

Pour une fois, nous ne vous ferons pas languir et nous mettrons en ligne aujourd'hui, au plus tard à 20 heures, le tout nouveau Custom firmware 5.03GEN-A for HEN pour que vous puissiez passer un très bon week-end.

▲海外游戏网站率先公布破解进程（如今已经被删除）。

破解概况

玩家在对自己的PSP-3000进行破解前，需要对PSP系统进行检查，如果系统版本低于5.03，玩家则需要到官方网站下载5.03官方系统对PSP进行升级，至于那些系统高于5.03的PSP玩家来说，只能错过此次PSP-3000的破解旅程了。另外，虽然现在PSP-3000主机已经得到破解，玩家已经可以尽情去享受游戏所带来的乐趣，但毕竟PSP-3000还并没有得到完美破解，本次破解依然是基于内存的，无论是5.03GEN-A还是CFWEnabler 3.01都无法实现PSP在彻底关机后，可以继续ISO游戏，关机后PSP会还原成5.03官方系统，所以玩家想再次游戏的时候需要进行重新破解。所以玩家都选择用待机就好了，向上推一次电源键就进入了待机模式。这时玩家也不需要担心PSP没电的问题，当PSP电池电量过低时，主机会强制进入待机状态，并且无法开机。此时，给PSP正常充电即可。

破解后的注意事项

虽然玩家自己在进行破解的过程中基本不会出现变砖的可能，但是破解完成后，玩家如若操作不当，刚刚破解好的小P很可能会出现变砖的可能性。所以只要玩家不做以下操作，基本不存在变砖危险：

1. 在M33快捷菜单(Select键呼出的那个)下，不要修改USB Device的这个选项，默认情况下，它的值应该是Memory Stick。

2. 不要尝试运行各种非官方主题美化包！

3. 在运行自制软件的时候，一定要明确的知道它是干什么用的，确保软件不会修改内核文件。、

4. 不要尝试去手动删除CFWEnabler或者5.03GEN向Flash0里安装的那些文件！想删除的话，只需要把记忆棒上相关文件删了就行。写入到Flash0里的那些文件不会影响你玩PSP的，当它们不存在就行了。

CFWEnabler3.01与5.03GEN-A

1. 安装

众所周知5.03GEN-A的安装需要下载运行程序才可进行安装，对新手来说很不方便，然而CFWEnabler3.01则采取傻瓜式做法直接拷贝到PSP/GAME目录下即可，安装方便，所以CFWEnabler3.01更胜一筹。

2. 启动

CFWEnabler3.01的启动是在第一次使用CFWEnabler3.01的时候对F0进行刷写此后直接运行CFWEnabler3.01即可进入，虽然5.03GEN-A也是一样，但是在刷写过程中的提示在第一次启动CFWEnabler3.01后就取消了，而5.03GEN-A则次次提示，操作起来更加人性化，因此CFWEnabler3.01更胜一筹。

3. 界面

CFWEnabler3.01的设定界面会给玩家一种惊艳的感觉，无论是第一次安装自动识别机型，还是第二次进入CFWEnabler3.01对CFWEnabler3.01进行设置都十分华丽，从这点来说CFWEnabler3.01则是满分，5.03GEN-A又略显得有些"老土"。

4. 设定

5.03GEN-A的设定界面仿制了原始M33的界面，在按Select后选择恢复模式进入详细设定。因此目前该恢复模式菜单BUG比较多，最明显的就是插件配置选项和CPUSPEED菜单错乱，而且很多选项都无法使用或者有BUG，在使用该菜单时，甚至会出现死机的情况，这让玩家感到不满。相比之下，CFWEnabler3.01的设定方式就十分体贴，它保留了原始的M33菜单进行基础设置。而通过游戏->MS->CFWEnabler3.01程序则可进入漂亮的CFWEnabler3.01设置界面，里面包括之前M33版本的恢复模式大部分功能，最重要的是目前经测试，所有功能几乎均可用，没有出现大的BUG，甚至还有VISION CHANGE（版本更改）功能，使3000能支持最高5.50系统才可玩的PSN试玩版游戏。

综上所述，PSP-3000的破解除了无法实现彻底关机外，在其他各个方面上体现得相当完美了，刷机过程中玩家完全不用担心自己的PSP变砖，而且破解成功后的PSP在兼容性上也算是比较完善了，不仅可以进行PS游戏，还可以使用FreeCheat金手指、截图插件等一些自制软件。因此，一直在持币待购的玩家们，不要再等待了，现在就是入手PSP-3000的最好时机，心动不如行动！

格斗新生代 超技出品X360专用街机摇杆

生产厂家：超技(Blazepro)
适用机种：X360
内含物品：街机摇杆 ×1

格斗游戏用街机摇杆来玩，这样才能体验原汁原味的乐趣，这也是广大格斗爱好的一致需求。今年因为有了《街霸Ⅳ》的诞生，所以日本原装街机摇杆一下子成为了众商家们爆炒的对象，价格一时间竟然卖过千元。现在国内著名周边品牌超技顺应玩家要求，推出了一款X360专用的街机摇杆，必定能满足不同玩家的要求。该产品重量不到2公斤，与日本街机摇杆相当。全部材料完全采用日本街机摇杆的原料。整个按键版面拥有8个游戏按键，与X360的手柄按键一一对应。本产品设计简约大方，并且采用《拳皇Ⅻ》主题面板，整体效果令人满意。我们特地找来《街霸Ⅳ》和《VR战士5》这两个对按键精度极高的游戏对这款摇杆进行测试。只要你习惯摇杆出招，例如桑吉尔夫的"螺旋打桩"以及结城晶的最考验摇杆灵敏度的一招"提膝弹腿"，都能够轻松的发出来，为此我们对这个摇杆非常满意。其实很多所谓日本原装摇杆，许多型号都是由中国国内代工生产的。如今制造摇杆技术已经不再是什么壁垒可言，国产摇杆完全能够让玩家体会正宗的街机感觉。我们对超技这款X360专用摇杆非常满意，如果该摇杆能够经得起长时间反复使用的话，那绝对是超值了。



游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

E3展期间，我连续开机72小时，疯狂下载LIVE和PSN上的东西，最后终于撑不住了……撑不住的当然不是我，而是机器的硬盘，我的60G PS3、双20G X360统统被撑爆。PS3倒是可以把下载出来的影像用移动储存设备转移，X360不对本体动点手术的话就没办法了。过去下载的视频里，有很多游戏已经发卖了，不过我还舍不得删除，真是痛苦啊！

下载 网络战场

6月初，SONY、微软在大洋彼岸各显神通，而在网络这个虚拟平台上，双方也是尽遣精英。

去年SONY的E3发表会异常沉闷，不过官方依然在PSN上提供了高清发表会全程下载。今年SONY扬眉吐气，自然更要将这一传统发扬光大了。官方此次依然提供了720p的发表会全程影像，供广大索饭下回来永久保存。不过这个视频是没有分级的，因此去掉了不少血腥镜头，《战神Ⅲ》的演示顿时索然无味。

除了发表会影像外，PSN上还提供了大量视频供下载，仅美服就有64个之多。而欧服、日服也各有一些特色内容下载。美服每周更新的视频节目《PULSE》还专门制作了两集E3特别版，免费供玩家下载。除了视频外，亦有少量试玩版提供，不过基本上也是X360有份的，只有《未知海域2 纵横贼道》的多人测试DEMO是独占的——当然你得拿到内测账号才能玩。

微软此次的E3发表会毫不逊色，众多火星技术让人看到大呼过瘾。Xbox LIVE没有提供全程高清发表会视频，这点比较遗憾，要知道高清发表会这个点子可是微软于2007年发明的。于是普通玩家再一次错过了珍藏拍肩的机会。不过大作视频和新技术演示的视频还是一个都不少。



■这就是《PULSE》的主持人，长得比较对老美的胃口。

Xbox LIVE除了提供大量精彩的游戏视频外，还有很多主题、图片包供玩家下载，美服上这些杂七杂八的东西加起来有72个。像日服还提供了E3的特别节目供玩家瞻仰。说到主题和图片包，这些东西几乎全是收费且金会员限定的。值得一提的是日服曾放出《最终幻想XⅢ》的主题，一时间引来无数玩家猜测。因为这款游戏目前日版还是PS3独占的。不过这两个主题很快就被微软拿下，即使是美服也改成了美国地区限定下载。

总结一下，此次E3的网络战场，SONY和微软的表现恰如其发表会的表现，各有所长，不分伯仲。要说遗憾的话，就是大作DEMO太少，只有《拳击之夜4》等少数几个。说到这里，突然想到还有一家没有提到呢。不过对于任天堂在Wii Connect 24上的表现……还真是写不出什么东西……

分享 PSN上的超囧之物



PSN日服于6月6日推出了一个超囧之物：《葛城美里报道计划》（葛城ミサト报道计画）。稍微对动漫有点认识的人，一定知道葛城美里是何许人也。在《新世纪福音战士》里，这位由三石琴乃配音的大姐，人气堪比绫波丽和明日香，尽管14年光阴转瞬即逝，依然有不少人对其念念不忘。

《葛城美里报道计划》并不是一款游戏，大家可以把它看成EVA版《多罗电视台》，只不过主持人不是贱猫多罗，而是葛城美里。软件的本体免费，不过其他的一切都需要钱。新闻也需要钱来订阅，价格是800日元一个月。如果你不肯花钱的话，就只能看大姐梳头了……

新闻方面分为时事、体育和动漫三大块，内容比较丰富，不过和贱猫多罗的卖力演出比起来，不懂日文的玩家估计是得不到什么乐趣的。除了看新闻之外，还可以帮葛城美里梳妆打扮，游戏中一共有6套服装，估计有不少都需要花钱购买。

全奖杯列表	
看5天的新闻	铜杯
看10天的新闻	铜杯
看20天的新闻	铜杯
看40天的新闻	银杯
看70天的新闻	银杯
看99天的新闻	金杯
生日当天看新闻	银杯
圣诞当天看新闻	银杯
元旦当天看新闻	银杯

和《多罗电视台》一样，这款"游戏"的奖杯非常好拿。虽说99天新闻要4个月（也就是3200日元），但事实上只要买了一个月的新闻，然后天天改主机时间看就可以了。而且比《多罗电视台》体贴的是，只要进入到新闻标题处就算看过了。至于生日、圣诞、元旦的奖杯，同样能通过修改主机时间来获得。不过未来说不定哪天就把这个设定改了就是，想拿奖杯的人可得趁早了。

游戏 美少女游戏制霸

最近闲得无聊，把X360上的美少女游戏全制霸了，也就是全成就取得。

估计不少人看到上面这句话，都会小吃一惊吧？其实没什么需要吃惊的，因为目前X360上的美少女游戏一共就3款。当然我说的美少女游戏，是狭义的而不是广义的，狭义的美少女游戏专指文字冒险类的美少女游戏。这3款游戏分别是《11 eyes CrossOver》、《CHAOS；HEAD NOAH》和《CLANNAD》。

正如很多人所理解的，这种美少女游戏基本上就是一路A键按到底便能通关的。话虽不假，但全成就可不是一件易事。要知道这种游戏的文字量大得夸张，像X360上这几个游戏，每句话都看的话，全成就至少得50个小时。另外这种游戏的成就设定也比较变态，像《11 eyes CrossOver》要求剧本阅读率100%，也就是说游戏中的每句台词你都得看过，至于全CG、全结局这些成就反而算简单的了。

好在这种游戏现在均自带SKIP功能，能够一目十行地发展剧情。另外日本玩家也整理出了非常详细的攻略，因此全成就还不算是梦。否则光靠玩家自己测试的话，我估计《战争机器2》都能十遍了。不过一路SKIP的结果，就是尽管游戏全成就了，却连几个主要角色的名字都记不住，更别提剧情了，完全就是拿时间换成就。

话虽如此，对于成就犯来说，这种游戏依然是奇货可居的。眼下很快就有新的美少女游戏发售了，那就是《TIME LEAP》。这款游戏一共就6个成就，估计就是全角色通关，不用说自然是简单到极点的。5pd又公布了一款全新的作品：《Steins Gate》，也值得期待一下。

P.S.为什么这些游戏的名字都这么古怪？



▲HOME里提供的COSPLAY服越多，给人的感觉越雷。比如图上这张春丽，真是看得人毛骨悚然。

近期下载简述 《使命召唤 战火世界》第2个地图包已经放出下载，杀鬼子丧尸真好玩！《SEGA》在PSN和Xbox LIVE上放出大量MD名作游戏下载，老玩家不容错过！《ICO》和《汪达与巨像》登上《小小大星球》，新服装一套五件！

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜



趁着这次E3，本期的"PS2殿堂"将带来一个E3展中的PS2平台新作特辑，以帮助大家对所期待的游戏情报进行归纳。除了秋天就能玩到的《寂静岭 破碎的记忆》非常值得关注之外，很多下半年登场的PS2游戏也有不少亮点。那些苦于展会期间PS2游戏信息被次世代作品淹没的玩家可要注意往下看了哦，希望各位能有所收获！

投稿信箱：ucg@ucg.com.cn

E3 2009 PS2游戏情报特辑

PS2游戏推荐

漫画英雄 终极联盟2



原名	Marvel: Ultimate Alliance 2
类型	动作角色扮演
厂商	Activision
发售日	2009年年内

本作的游戏背景与前作基本相似，玩家可以在虚拟"独立战争"世界观下从正反两派角色中寻找自己的定位。其实对于这类FANS向的游戏，剧情并不是最重要的，本次参加的经典漫画角色达到了20名以上，其中包括绿巨人、蜘蛛侠、狼人、钢铁侠等等我们非常熟悉的漫画人物。游戏中战斗的画面极为华丽，各个角色八仙过海的特殊能力是一大亮点。不仅如此，本作新增加了能力融合的系统，只要将两名角色的能力进行叠加，我们就可以获得全新的力量。

变形金刚 堕落者的复仇



原名	Transformers: Revenge of the Fallen
类型	动作射击
厂商	Activision
发售日	2009年6月23日

随着《变形金刚2》即将于今夏在全球火热上映，与电影相关的游戏也开始进入玩家的视线，这款我们很快就能玩到的《变形金刚 堕落者的复仇》就是其中之一，玩家可以操纵巨大的变形机器人体验汽车人与霸天虎之间魄力十足的战斗，而上海、开罗这些新场景的加入也令人兴奋不已。不过考虑到电影前作改编的游戏素质不敢令人恭维，而且加上各个平台之间的区别必然比较大，所以目前大家对本作还是持保守的态度会比较好。

杰克与达斯特 失落的边境



原名	Jak and Daxter: The Lost Frontier
类型	动作
厂商	SCE
发售日	2009年年内

很多PS2玩家应该都知道，《杰克与达斯特》是SCE旗下与《瑞奇与叮当》齐名的一款美式动作游戏。虽然同样走美式卡通风格，但与后者更为强调射击要素不同，《杰克与达斯特》系列"一直在动作性方面能给玩家带来独特的体验，本作也不例外。从目前公布的情报来看，这款对应PS2和PSP的系列新作依然拥有庞大的游戏场景，画面也较为鲜明亮丽。在本次公布的影像中我们甚至还看到了空战场面，而且所占比重还不小，这也让FANS眼前一亮。

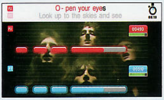
机车风暴 极地先锋



原名	MotorStorm: Arctic Edge
类型	竞速
厂商	SCE
发售日	2009年秋季

本作最初公布的时候，很多人都有些不敢相信，但《机车风暴》能放下身价来到PS2平台，对所有PS2玩家来说确实是一个好事。作为今年E3展会中索尼为PSP和PS2主力宣传一款第一方大作，游戏不仅在画面上保持了较高的水准，该系列本身荒野而奔放的竞速节奏以及爽快感得以了很好的还原。新作中冰原的场景令老玩家倍感新鲜，而赛道的自由度和车体损伤的设定则是吸引未接触过该系列的玩家最大的亮点。

歌星 皇后



原名	Singstar: Queen
类型	音乐
厂商	SCE
发售日	2009年8月18日

《歌星》是SCE为了将PS家庭多媒体中心的概念而推出的一款家用卡拉OK软件，虽然很多人从PS3版才开始认识它，但其实整个系列在PS2上已经推出过6款之多！只要你拥有麦克风外设，那么就可以一家人围在电视前随时享受KTV的乐趣。本次的新作以著名的皇后乐队的经典曲目为主打，欧版已于今年春天上市，而美版则将在今年夏天同时登陆PS2和PS3平台，对欧美音乐感兴趣的玩家不妨关注一下。

Marvel 超级英雄小队



原名	Marvel Super Hero Squad
类型	动作冒险
厂商	THQ
发售日	2009年冬季

本作是THQ签约Marvel并取得其旗下角色的游戏年度开发权后推出的首款作品，游戏发售的机种也几乎涵盖了目前所有的主机平台。和《漫画英雄》不同，尽管本作也包含了很多美国经典漫画角色，但游戏中的敌我双方却都以Q版的形式出现，各种演出效果还带有不少喜剧以及幽默色彩，这给本作平添了几分轻松诙谐的气氛，让玩家在游戏的过程中忍俊不禁。

DJ英雄



原名	DJ Hero
类型	音乐
厂商	Activision
发售日	2009年冬季

近年来欧美音乐类游戏的迅速崛起是所有人都有目共睹的一个事实，继创造了"《吉他英雄》系列"的销售奇迹后，Activision又将于今年冬天为广大音乐游戏玩家送上一款名为《DJ英雄》的新作。这款作品不管是在创意还是选材方面评价都非常高，其最大的特色是在一般DJ游戏的基础上强调对战、转碟以及自由组合歌曲等个性系统。有关本作的具体情报虽然公开的不多，但这也让我们更加期待游戏的实际表现。

FIFA 10



原名	FIFA Soccer 10
类型	动作
厂商	SCE
发售日	2009年10月13日

老实说，最近这几年"《FIFA》系列"一直不断成长与进化。虽然玩家不苛求游戏有着翻天覆地的改变，但往好的方向改进总是值得肯定的。在今年秋季即将与我们见面的新作中，除了继续在画面细节以及球场的临场感上大做文章之外，制作小组还在脚步的带球动作以及球员之间的身体对抗方面下了不少功夫。游戏中的模式也将变得更为丰富，不论是球员转会还是整个球队的管理，都会给FANS带来全新的感受。

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

E3刚刚落幕，夏天便不知不觉地来到了我们每个人的身边。虽然天气炎热，但一直闷在家里吹空调玩游戏也不好，建议大家可以去一些凉爽的地方消暑，比如海边等等。另外，早锻炼也是个不错的选择哦！

说到本期介绍的日本漫画的内容，小九想到以前每到暑假最惬意的一件事就是从顶着烈日去书店抱回一大摞漫画，然后躺在凉飕飕的地板上边吃水果边看自己喜欢的漫画，那种悠闲的感觉别提多自在了，大家是否也有同感呢？

流行与时尚

日本漫画出版业三雄

小学馆


■画面正中间的建筑物为小学馆大楼，右侧则是集英社。

小学馆创立于1922年，出版社的名字由来于其创办初期将面向小学生的教务图书做为主要业务。经过数十年的发展，现在的小学馆虽然发展为涉及到社会的方方面面的一家综合性出版企业，但其对儿童的亲和力一直是小学馆引以为豪的特色，旗下的经典漫画《哆啦A梦》、《名侦探柯南》更是影响了一代人的成长，至今还拥有旺盛的生命力。小学馆旗下著名的漫画刊物《少年SUNDAY》具有50年的创办历史。在这本期刊上发表的作品，不但涉及到了大多数少年漫画题材，体育、幻想、侦探、历史、青春校园等题材也应有尽有，呈现出多元化的风格。漫画大师安达充、高桥留美子和青山刚昌三位则号称该刊的“三驾马车”。

小学馆代表刊物
《少年 Sunday》
代表作
最终兵器彼女
福星小子
犬夜叉
ROUGH
名侦探柯南
哆啦A梦
乱马1/2
旋风管家

集英社

只要对日漫稍有接触的人，都不可能不知道集英社的大名。1949年，集英社作为娱乐杂志部门从小学馆分离并成为独立出版社，和小学馆、白泉社等三家出版社一起共同隶属于一桥出版集团。当年的子部门，如今已经成长为日本漫画出版业当之无愧的老大。由集英社发行的家喻户晓的《少年Jump》几乎已经成为了日本漫画业一个不可缺少的标志。

热血励志的少年类漫画是集英社的一大招牌，不管是人人皆知的国民漫画《龙珠》，还是最近极其火热的《火影忍者》、《死神》等，都沿袭了这一优良传统。并且，由这些漫画改编为动画并发售各种各样的周边产品，其产生的连锁经济效益也非常惊人。由于近年来集英社和小学馆涉及的出版领域重合过多，2008年6月，由小学馆出资并成立“小学馆集英社Productions”将部分经营项目进行了融合。

集英社代表刊物
《少年 Jump》
代表作
龙珠
樱桃小丸子
浪客剑心
网球王子
乔乔奇妙冒险
幽游白书
银魂
火影忍者
海贼王
死神 BLEACH

讲谈社

讲谈社位于东京都文京区，与King Records、光文社、日刊现代同为音羽集团的成员。讲谈社在日本漫画出版业三雄中资历最老，其前身是野间清治于1909年创立的大日本雄辩会。讲谈社与迪士尼公司的关系深厚，其拥有的迪斯尼角色相关书籍的出版权加深了其在儿童读者中的印象。同为综合性出版集团，讲谈社与小学馆之间的竞争也非常引人关注，继2006年被小学馆超越后，2007和2008年讲谈社重新夺回日本出版业第一的宝座，但领先优势也不算明显。

和另外两家竞争对手相比，销售业绩最好的讲谈社这些年却在漫画出版上走下坡路，为了挽回市场，讲谈社近年也打造了一批例如《魔法先生涅吉》、《第一神拳》、《交响情人梦》等新晋人气漫画作品。


■画面左侧为讲谈社旧址，右侧为讲谈社新大楼。

讲谈社代表刊物
《少年 Magazine》
代表作
飞轮少年
金田一少年之事件簿
校园迷糊大王
鬼眼狂刀
我的女神
鬼太郎
绝望先生

传统的高级食材

伊势虾 イセエビ



伊势虾在汉字中也被写为“伊势海老”，有人通俗地称其为日本龙虾。尽管被冠以伊势的名称（伊势为日本古代令制国之一），但伊势虾却广泛地分布在日本房总半岛以南一直到台湾岛的西太平洋沿岸大部分海域。伊势虾从外观上和我们通常见到龙虾较为类似，不过它们每一只的体长往往可以达到25～30cm，肉质也比一般的虾类更为鲜美。伊势虾既可以做生鱼片、也可以煎或者烤，配合其他辅料还能做成火锅等，吃法多种多样不拘一格。

松阪牛 まつさかうし



东瀛采风

日本人受西方的影响产生吃牛肉的习惯始于江户时代，而松阪牛是三重县松阪市及其近郊生产的黑毛和牛，它与神户牛、近江牛并称为日本三大和牛之一。由于日本食肉评定协会会根据牛肉的产地、品种、肉质、饲养方法等多方面因素来评出严格的等级，只有最高的A-5或者B-5才有资格被认定正宗的松阪牛肉，因此其也一直是高级牛肉的象征，一些商家和超市还经常以松阪牛作为卖点进行促销等宣传。不过到了2002年以后，由于市场上打着“松阪牛”的商品越来越多，该协会便取消了“松阪牛”即全部为高级牛肉的认定方法。

闲聊日语

さようなら　よろしくおねがいします　ありがとう

名台词赏析《弧光幻想曲》



声优：牧野由依

マジです。私は、あなたを導くために、あるのですから。

【ma ji de su。watashi wa a na ta wo michibiku ta me ni, a ru no de su ka ra。】

我说的是真的，因为我就是为了引导你而存在的。



声优：中村悠一

さあな、何が正しいかなんて、やってみなけりゃわかんねぇよ。

【sa a na, nani ga tada shi i ka na n te, ya tte mi na ke rya wa ka n ne e yo。】

谁知道呢，正确与否只有去试一下才会知道。

声优小资料



为《弧光幻想曲》中女主角莉菲雅配音的声优牧野由依，1986年1月19日出生于东京，代表作有《翼·年代记》(樱)、《欢迎加入N.H.K》(中原岬) 等等。虽然正式从事声优刚刚4年时间，但她清纯悦耳的少女声线却让人闻之不忘，FANS甚至夸张地称她的声音为治愈心灵的天使之音。不仅配音深受大家的喜爱，4岁就开始接受正式练习的牧野由依还弹得一手非常棒的钢琴，2008年从东京音乐大学钢琴系毕业。

游戏中的莉菲雅是名不谙世事的天真少女，就连很多日常用语也要时不时请教拉尔库，而这样的性格恰恰是牧野由依最善于表现的角色类型，推荐大家亲自去品味一番！

热血推荐

REVIEWED BY | 胜负师

游戏时间 20小时以上





黄金眼评分 **24** 满分 30

《金刚狼》是电影改编游戏中的佼佼者，但它只能算是一道用足料的小炒，离真正的大餐还有不小的距离。

X战警前传 金刚狼	Activision	动作
多机种	X-Men Origins: Wolverine	美版
	2009年5月1日 1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

对于电影改编游戏，虽然我们不能一杆子打死，但其平均素质低下却也是不争的事实。毕竟，《黑客帝国》、《蜘蛛侠》这样的低评价、高销量的案例有其不可复制性，现在，无论是游戏迷还是电影迷都不那么好糊弄了，高价买来的改编权如不配合制作实力与诚意，那通常会落得个血本无归的结局。有较高的投入，电影改编游戏也很难有所建树；而投入不高，游戏的品质又无法保证，这就是此类游戏面临的死循环。所以，当碰上《金刚狼》这款电影改编游戏中的佼佼者时，大部分人都会有吃了很久的五元盒饭，突然有一天吃上小炒的感觉。不过，这也只是一道小炒，离真正的大餐还有不小的距离。

不可无视的诚意

有人说笑，"《金刚狼》在画面上的失败之处是把CG动画做得太好了！"是的，游戏中的几段3D电影级别的CG，怎么说都是花了血本的。特别是开场动画可谓先声夺人，粗犷写实的动作场面与漫天喷洒的血浆为本作定下了"纯爷们儿"基调，与考虑分级而血腥度不高的电影版相比，游戏版显然更加肆无忌惮，更加过瘾。

游戏的实际画面虽称不上惊艳，但对"虚幻引擎"的运用在水准线之上，贴图不算复杂，但也绝不简陋。游戏在视点控制上做得不错，基本没有恶心的视角，而且人物动作比较流畅，看得出制作组在手感问题上下了不少苦功，这一点比较让人满意。

明眼人可能都看得出来，游戏向《战神》等动作前辈取了不少经，比较难得的是，游戏从金刚狼本身的能力着手，营造出不同于前辈们的风格。金刚狼凭借着自己的金刚不坏之身及超强的再生能力，以简单粗暴的玩儿命战术对抗一切强敌。比如说战翻大机器人那一段，金刚狼直接把手伸进引擎里，虽说手臂血肉模糊，但引擎也报销了；没几秒钟，手臂愈合了，接着再捣烂另一个引擎。整个过程激爽无比，让人血脉贲张，虽说这是与电影无关的原创片段，但在游戏中却十分出彩。而且，金刚狼在受伤后身体破损与愈合的细节也做得比较到位。

至于野性直觉的特殊视点，一定程度上解决了普通状态下色调区分不明显的问题，而且野性视点能让目标更清晰，也更容易寻找隐藏要素，算是一个有特色的便民设计。

虽说游戏只有五大章，但《金刚狼》并不只有大多数动作游戏四五小时的"标准"流程长度，而是多了足足一倍，这也是游戏厚道的一面。相较于电影版，游戏版追加和改编了大量剧情内容，比如影片开始阶段的非洲任务在游戏中有着很大的篇幅，作为回忆穿插可谓贯穿始终。角色的台词有很多都直接使用了电影中的对白，而剧情动画的巧妙剪辑让这些台词在不同的环境下也成立，与电影并不相同的结局也给玩家带来了新意。

不可忽视的缺陷

谈到本作的开发商Raven Software，可能更多人想到的是《雷神之锤4》、《重返狼穴》等FPS游戏，其实由它开发的X战警相关游戏也有好几款，照理说，这并不是一家初出茅庐的软件制作公司，但游戏中大大小小的缺陷就如同缺口的汤碗，或是汤里的小石子，当你想爽快地把碗中的靓汤一饮而尽时，它要不就割了你的嘴，要不就崩到你的牙，总之是让你不爽。

比如游戏中发生频率最高的QTE BUG，就是连按型的QTE会毫无征兆地失效，你按键按得再快，也只能看到金刚狼和敌人在原地抽筋，直到你的手指实在撑不住了，敌人才会把金刚狼推开。甚至已经把敌人头砍掉了，这"无头骑士"还会挣脱，与你再战上几个回合，让人又气又好笑。与杂兵的QTE失效也就罢了，可在BOSS战的强制QTE处遇上，玩家连按上十分钟也没反应，相信那感觉就一言难尽了。这样高几率出现的BUG，测试员不可能没有发现，但最终也没有得到解决，不免让人有些失望。

最不能让人忍受的还是"一选NEW GAME，存档升天"，如此落后于时代的设定简直匪夷所思！一个游戏多设几个存档难道是无法攻克的技术难题？选关模式可以选择难度难道就会让游戏发售日大幅延期？为什么收集要素中无关紧要的金刚狼模型是跨难度继承的，而费时费力的狗牌收集却又要全部初期化？带着这些疑问，你对游戏的好感或许就会打上八折了。

另外，对于一些见多识广的动作玩家来说，游戏的难度控制和招式设计同样经不起推敲，哪怕是HARD难度，只要龟缩着等体力自动回复，就能应对大部分的硬仗，爽快之外，技巧性匮乏；而一招□□△就能应付80%的战斗，在混战中更是可以无责任地随意使用，一旦掌握这"一招鲜"，单调就在所难免，重复与研究价值自然也就与《金刚狼》无缘了。

不管怎么说，《金刚狼》在电影改编游戏中依然鹤立鸡群，游戏拥有不俗的制作思路，大方向上也没什么问题，说它是近期的佳作也不为过。只是对于细节的忽略让本作的级别停留在了二线中上游的水平，而这样的位置往往不会在人们的视线中停留太久。当然，《金刚狼》为电影改编游戏树立了个不错的榜样，或许，"比《金刚狼》更出色"会成为今后同类游戏更为务实的新目标。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲金刚狼"拼老命"的豪快打法让人印象深刻。



▲游戏的剧情有不少原创成分，与电影版并不完全相同。



▲游戏中的招式虽多，但实用的太少，战术单调。

文 黑箱/皮总 协力 地狱伞兵 被遗忘者 美编 NINA

特别企划 SPECIAL FEATURE



数年之前，在国内引进的几部寥寥可数的日剧中，笔者第一次看到了东瀛女郎面带微笑递上的一份兼具爱心与勇气、拥有“弁当(bentou)”之名的盒饭。自此，日语谐音而来的“便当”一词就登堂入室，成为制作精美的盒饭的新式代名词。不过在喜剧名家周星驰的自传式作品《喜剧之王》中，跑龙套的拍完自己的戏份之后，领了“便当”就退场又为这个外来词汇赋予了新的涵义——角色下岗。而如此，这个词汇在ACG界中更是绽放异彩，成为了指代作品中角色阵亡的专用词。于是乎，在游戏中出现的众多角色为了剧情的发展和高潮，则也不得不步入“便当”一族。然而，领了便当的理由和待遇又各不相同，本期的“特别企划”便让我们一起来领略一番属于“便当”的悲喜交错、恩怨情仇。

便当？便当！

含笑九泉篇

角色名称：扎克斯
角色出处：《危机之源 最终幻想Ⅶ》
便当理由：为解救神志不清的克劳德，为神罗的追兵包围，力战而死。
便当阶段：游戏结尾



脱离了《最终幻想》系列主角一贯的深沉或者故作深沉的套路，这个在《危机之源 最终幻想Ⅶ》中充当主角的男人，拥有一头被戏称为“刺猬头”的怪异发型和爽朗无比的性格。扎克斯吵闹、活泼、热血、有梦想，曾经被他视如兄长的安杰尔戏称为“小狗”。

尽管他的死是既定事实一般的存在，对于玩家而言并不像其他角色一样有种突如其来的感觉，然而当他倒下的时候却很少有人不被触动。SE并没有放弃这个煽情良机，它们用战斗的方式让玩家感同身受如临其境，让扎克斯的死如同尖刀一般狠狠扎进了玩家的心里。

将自己家传的破坏剑交托给克劳德的同时，扎克斯也将自己对生命的热爱传达给了对方，直到死亡的前一刻，他都没有忘记面带微笑。

除了与克劳德生死相交的兄弟之义之外，游戏中着重刻画的还有扎克斯与艾莉斯的爱情。尽管在本作中为篇幅所限，对于扎克斯和艾莉斯之间的情感并不算刻画得细腻深刻，但在死去的前一刻，扎克斯的心中仍然惦记着那个温婉的少女，为了梦想与他人，他放弃了太多太多，让人甚至忍不住希望他可以更自私一点。

成千上万的白色羽毛和圣洁的阳光一起泼洒下来，扎克斯永远地闭上了双眼。那个活泼得像小狗一样聒噪的男人永远地从这个世界上消逝了，伴随着克劳德撕心裂肺的呐喊声一起，扎克斯成为了回忆。

他是有梦想的英雄，永远地活在人们的回忆之中，不会因为时光的流逝而让人忘记了名字。他是扎克斯，是为了保护朋友力战而死的男人，是当之无愧的英雄，拿着轰轰烈烈的便当时，依旧凝视天空。

便当注解：自古美人同名将，不许人间见白头。



角色名称：引领者
角色出处：《潜龙谍影3》
便当理由：为了国家和信念，毅然牺牲自己的生命甚至荣耀。
便当阶段：游戏终篇

小岛秀夫在本作中用这样一个牺牲的方式来造就了《MGS》史上最大的谜团：谁是爱国者？

从游戏开篇对引领者能力的神化以及突如其来的背叛开始，这个谜团就一直伴随着斯内克和所有玩家。索科洛夫教授是爱国的，但科学却不应该有国界；沃尔金也许是爱国的，他的一举一动都流露出浓厚的苏联式风格，粗犷、豪爽、甚至不近人情；奥赛罗特毫无疑问是爱国的，在自己的长官面前都能毫不畏惧地反问："你竟然把枪口对准自己的同胞？"；夏娃当然是爱国的，然而她最后还是没有彻底完成祖国交给她的任务；杰克也是爱国的，他从诞生起就在为了国家而战斗。





而引领者呢？为了巨大的财富背叛祖国，与敌人中的败类勾结，不惜牺牲自己曾经最亲爱的搭档和一手栽培的弟子，如同对待敌人一样残酷冷血地对待同胞，和以往为了正义抛头颅洒热血的那个战士相比，仿佛一夜之间来了个一百八十度大转弯。无论斯内克还是玩家都难以接受这个事实，也无时无刻没有不想找到真相。最终，制作人用这样一个近乎极端的方式解开了谜底，从一个双重间谍的口中告诉世界，引领者自始至终都在坚定不移地执行着祖国交给她的任务：诈降、骗取信任、找到"贤人的遗产"，给斯内克留下线索，并最后，用自己的生命捍卫祖国的荣耀，成就自己最亲爱的人最伟大的成功。

"耻辱将会一直跟着她，一直跟进她的坟墓，她会受到后人的唾骂。在美国，她是一个可耻的叛国者；在苏联，她是一个制造核灾难的罪人，她的名字将会和'战犯'一起被记入历史，没有人会明白她的苦衷，那就是她最后的任务……做一名真正的战士！历史将永远不会知道她所做的一切，人们也永远不会知道真相，她的故事，她的自白将只会留在你的心中，她所做的一切，都是为了国家。为了祖国她牺牲了自己的生命和荣耀，她是真正的英雄，她是真正的爱国者！"

引领者的死，给《MGS3》的故事划上一个可以说是完美的句号，一切归于沉寂，留下大首领和奥赛罗特剪不断理还乱的纠葛，也给此后发生的故事留下足够的伏笔和解释。因为引领者的牺牲，才会造就大首领这个完美的战士，才会因此而衍生出贯穿"《MGS》系列"故事的"魔童计划"和一系列性格鲜明的人物与故事线索。引领者的牺牲，沉重而珍贵。

便当注解：千里黄云白日熏，北风吹雁雪纷纷。莫愁前路无知己，天下谁人不识君！

角色名称：天仓茧
角色出处：《零·红蝶》
便当理由：为了和妹妹永远在一起，在红赘祭中甘愿被妹妹亲手掐死。
便当阶段：游戏结局

无数红蝶突然间飞舞在夜空中，将御园染成凄美的血红。

一只红蝶在零的周围缓缓盘旋了几圈之后，便向着天空，越飞越远，仿佛没有看到妹妹向她伸出的双手……阳光穿破黑暗，再度出现在了皆神村的上空。零的脖颈上，依稀可见那暗红色的伤痕。

宛如红蝶。

"约定好的哟，我们，永远都会在一起的哟。"

在皆神村的地下通道中有个巨大的深坑，传说中这是连接黄泉世界的入口"虚"，凡人就算只是往虚里看上一眼都会发狂致死，因此"虚"不但不能靠近，就连偶尔提及都被严格禁止，村中有关的记载也都被代以他词。



为了防止"虚"中每隔一段时间便伴随剧烈震动涌出的黑暗将村子吞噬，皆神村的宫司们会定期举行"秘祭"来将它镇住。在《零·红蝶》中，天仓姐妹所遇到的便是秘祭的一种："红赘祭"。

"红赘祭"的举行，就是在"虚"前的祭石之上，由双子其中的一人亲手扼死另一人，从而使两人重新合而为一，凭借在此间产生的强大力量来暂时封印"虚"。虽然杀死兄弟姐妹之后剩下的双子之一被称为"鬼只"而受到村民的敬畏，然而现实中，大部分"鬼只"都不能承受亲手杀死至亲的残酷现实。

对于误入皆神村的天仓姐妹来说，自然不会对上面的传说有一丝一毫的了解。实际上，天仓茧至始至终都是在怨灵的附身操纵之下，一步一步将妹妹引诱至"虚"的面前，最终完成"红赘祭"的仪式，无辜的两姐妹在毫无意识的状态下就成为了皆神村邪恶传说的牺牲品。而游戏过程中两姐妹所遇见的每一个BOSS，每一个角色，都有着悲伤的过去甚至现在，令人怜悯，可惜的是天仓姐妹为了悲剧不再在自己身上重演，不得不将他们一一打倒。从某种程度上，这也深层次反映了日本文化的一种特色思想：没有人是邪恶的，罪恶的，是这个世界，是运行着这个世界的规则。

便当注解：煮豆燃豆萁，豆在釜中泣，本是同根生，相煎何太急！



角色名称：白野威
角色出处：《大神》
便当理由：与八岐大蛇交战，两败俱伤而死。
便当阶段：传说中

白野威到底能不能算作领便当呢？虽然它在游戏之中曾经多次出现且附身在大神躯体之上，然而在笔者的理解之中，白野威已然是一个精神象征，代表的是为了保护他人与邪恶一方决战的信念，因此它也算是含笑九泉的领便当大军中的一员。

在很久很久以前的神木村，有着祭祀的习俗，和很多地方一样，这里也有着一个邪恶的怪物，叫做八岐大蛇。这个来自日本古代神话的著名反派这次也意料之中地继续扮演着邪恶的角色，它每年会吞噬年轻的姑娘一名以满足自己的欲望。

这只叫白野威的白狼就在这样





的情况下出现在神木村附近，由于它经常逡巡于村庄周围而被认为是大蛇的爪牙，曾经被村民十分厌恶，就连村中的剑客伊邪那岐都一直向它挑战，而这样的日子一直到了祭典开始的那一天……

令村民们意外的事情发生了，白野威在剑客即将被大蛇攻击的刹那挡在了大蛇面前，两种非人的生物开始交战。在这场不可思议的战斗中，白野威虽然有着不可思议的力量相助，却依旧不敌大蛇，遍体鳞伤，原本白色的皮毛被鲜血染红，已然没有力气好好站立，却依旧没有逃避，转而仰天长啸。此时一直在旁边养精蓄锐等待致命一击的剑士将大蛇击毙，而白野威已经奄奄一息，全身充满了伤痕和来自大蛇的毒素，在村民的环绕下予以轻轻地一声“汪”的回应，然后再也没有了气息。

长眠的白野威成为了传说，在《大神》这个简单的故事之中，不论是白野威还是主角大神，都以它的无私、勇敢与深沉的热爱让我们被深深感动。

便当注解：当时明月在，曾照彩云归。

角色名称：爱丽丝
角色出处：《影之心》
便当理由：在最后一战之后，缓缓合上双眼。
便当类型：牺牲式便当
便当阶段：游戏结尾

其实爱丽丝可以不用领便当，游戏中关于爱丽丝的结局可以是存活下来，然而因为这个结局无法和续作接续，于是在这里就暂不讨论。她的官方归宿应当是在一代结局时就领了便当走人，之后在二代中友情客串了一把通过营养液以及类似“魍魉之匣”的复杂系统维系肉身不灭的半植物人。

对着辛苦赶到自己面前的威尔，早已经死亡的爱丽丝由于残存的记忆和情感突然复苏，缓缓对威尔说出了一句我爱你，然后微笑，再也不语。实验室内的威尔开始发疯一样地捶打玻璃窗，嚎啕大哭，实验室外的卡琳虽然听不到也不用听到，然而还是颓然地坐倒在地伤心不止。

轮回、宿命和爱情，这是“《影之心》系列”的主题，其实也是大部分游戏的主题。爱丽丝的死亡带走的不仅仅是自己的生命，也让威尔的心中永远有一块被不知名的情愫占据，使他混乱的思绪和感情之外，有一个叫做“爱丽丝”的名字被永远牢牢刻印。虽然爱丽丝的本意并非带走或者封锁任何事物，然而她的死亡使得卡琳永远只能待在威尔身边，守护他对他抱持爱情的感受却永远无法迈入他的心扉。

爱丽丝对于威尔来说，的确是无法忘记的存在。大概就像混乱的时间一般，这一段真正刻骨铭心的爱情停留在最为深刻的阶段，再也无法前进一步。所以对于威尔来说，时间并不能消弭一切，他的伤口一直在爱丽丝死去的那个时刻止步，永远鲜血淋漓，无法抚平，无法触碰，他在混乱的时间缝隙中选择停留。《月恋花》的旋律响起的刹那，时间开始散碎地倒出，我们好像和他们一起，回到了那列行驶的火车上，金发的少女与棕发的少年相谈正欢。

“唔……那我们结伴而行吧！”

便当注解：夜寒惊被薄，泪与灯花落。无处不伤心，轻尘在玉琴。



余愿未了篇





角色名称：绫里千寻
角色出处：《逆转裁判》
便当理由：为守护真相被卷入 DL-6 事件之中，被小中大杀害。
便当阶段：平行阶段

见过出场就领过便当的人物么？绫里千寻就是一例。之所以将我们美丽成熟的已故律师绫里千寻归类到便当人物的范畴之中，其原因就在于游戏中以倒叙和插叙的形式展示过绫里千寻尚在人世时的作为。

绫里千寻是游戏中至今为止为数不多的女性律师，在法律界这个男人的世界之中存活的女性，性格上最为典型的就是藏于内心的刚强。

法律是什么，是追求终极正义的既定方法。

站在法庭上，到底是为了什么而辩护？是为了真相，为了公理，为了正义。

正是明白和深刻理解这一点的绫里千寻，才会从绫里本家的掌门之位争夺战中抽身而出，选择踏上律师之路。初生牛犊不怕虎，正是她的刚强和缺乏经验，才导致了她的死亡，假如她的性格不至于如此渴望正义和真相，那么她不会迈上这条禁忌之路。

初战告捷、战胜被外界看好的新人检察官、拿下棘手的双面女郎美柳千奈美……绫里千寻的前途一度坦荡，风头一时无两。如果这其中能够有一些波折和挫折前来搅局，也许她不至于如此敢作敢为，也许她会胆怯退缩——不过一切都已经不重要了，绫里千寻的死亡已经是板上钉钉的事实。她死于自己的能力和魄力，无药可救。

千寻在游戏中的死亡给自己曾经的爱人带来了深重的打击，神乃木庄龙这位和她同在星影律师事务所工作的 No.1，在获知千寻亡故的消息之后重出江湖，化名"戈多"向千寻的弟子成步堂挑战。千寻的死让那个当初将她当作后辈和恋人照顾的男人感到了孤独和痛苦，但是神乃木律师，请你了解，她对正义的憧憬不死，对真相的企盼不死，精神不灭，并且长存于世。

她快意，潇洒，冷静，理智。即便不需要上演魂兮归来的神棍戏码，也无损她的名字留在我们心中。

便当注解：凭仗飞魂招楚些，我思君处君思我。生前富贵草头露，身后风流陌上花。

角色名称：美利坚合众国陆军士兵
角色出处：《使命召唤》
便当理由：为了正义，为了国家。
便当阶段：游戏全程

在《使命召唤》出现之前，主视角射击游戏一直都是玩家顶着主角光环在地图里横冲直撞，肆无忌惮、人挡杀人、佛挡杀佛、宛若赵子龙战长坂、吕奉先据虎牢般神勇无敌。爽快度是有了，不过风险也是由玩家一人来扛，况且模拟战场的游戏由玩家一人单枪匹马闯龙潭实在是和现实相差太远。所以，《使命召唤》给当时一片死气沉沉的主视角射击游戏带来了一股新鲜空气，为啥？当然是那帮永远抢在玩家前面冲锋陷阵给玩家挡子弹趟地雷的 NPC 士兵咯！

要说这己方士兵有多高的智商、多强的战斗力那都是笑话，大部分时候友军的存活时间甚至都比不上敌方的一个小杂兵，顶多能替玩家挡几颗子弹，踩一两颗地雷而已。而且即使到了《使命召唤5》里面，杂兵的 AI 都远远谈不上合格，几乎都是闷头冲上去然后被虐死，或者受到敌方火力压制等着玩家上去触发脚本事件而已，和《幽灵行动 尖峰战士》里的己方小队差的不是一星半点。然而从效果上说，《使命召唤》的战场气氛和悲壮感却远远大于《幽灵行动》。



为什么呢？

伟人说过，决定战争胜利的是人。其实不然，决定战争胜利的，是人口！这是堂堂第十一代《三国志》中所证明的真理，《使命召唤》之所以让人感到如此悲壮如此震撼，靠的就是那些英勇无畏前赴后继的士兵。

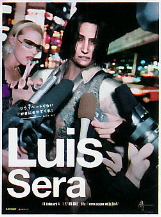
从玩家的角度来说，这些士兵在增强自己战场的体验上发挥了不可磨灭的作用。一方面，听着号角枪炮的召唤，跟着一帮有志青年冲锋陷阵，这本身就是一件十二万分热血的事情；其次，斯皮尔伯格在《拯救大兵瑞恩》中成功地证明了一点：死自己人永远比死外家人更有震撼力，《使命召唤》很好地做到了这一点；再次，就像之前提到的一样，大量己方 NPC 士兵的出现给玩家的战场通关增加很多方式，一个人打鸡血冲锋在前学吕小强是一种，跟在战友屁股后面一边趴地上爬一边端把 M1903 放冷枪也是一种，要是胆子再小一点，爬到脚本触发点让战友冲上去送死探火力，自己退回来用手雷一个一个解决也是一种办法。总而言之，要想通关，死道友不死贫道就行了。至于战友的性命嘛……你们的鲜血没有白流，祖国和人民会永远铭记的，当然还有玩家，阿门！

便当注解：恨欲狂长刀所向，多少手足忠魂埋骨它乡。何惜百死报家国，忍叹惜更无语血泪满眶。

角色名称：路易斯 · 塞拉
角色出处：《生化危机 4》
便当理由：泄露公司机密，按律当斩。
便当阶段：游戏中篇



和游戏中其他角色相比，路易斯 · 塞拉是个与众不同的聪明人，他没有加入任何组织，全凭自己的意愿行动。身上带着西班牙男人特有浪漫气质的他曾经做过警察，然后竟然成为了Los Iluminados 教主塞德勒的得力助手，是少数不被塞德勒信任却又深受重用的人物之一。这也是为什么他能够轻易地在村子和萨拉扎城堡出入，并最终窃得寄生虫样本的重要原因。其实，如果玩



家们细细将《生化危机 4》的文档阅览一遍之后不难发现，这个西班牙小镇上的邪教组织除了教主塞德勒和路易斯以外，没有一个人还拥有正常的人类智商或者情商，而懂得科学技术的人在整个游戏中便只有路易斯一人而已，其余要么是不入流的无脑肌肉男自恋小矮子，要么是改造人中的改造人。即使排除邪教内部倾轧和正常人事流动，这样的现象也太不正常了一点，惟一的推论便是由于某些意外导致邪教内部技术机构崩溃，不得不找了路易斯这个并不受信任的“外地进村务工人员”担当“临时工”。

从路易斯本身的经历和《艾达报告书》上的字里行间可以推敲出，路易斯在得到这份新工作之前应该过着风流而潦倒的生活，对于新老板是个什么样的货色应该是没有多少了解的。而在加入村办科研所之后，随着深入接触到Las Plagas恐怖的力量和残酷的人体实验，人称风流浪子的他在短暂的新鲜感以及学以致用的成就感之后，随之而来的便是人性和良知的复苏。不少玩家应该都还记得游戏后期试验所中浑身燃烧着烈焰，一边惨叫一边从火炉里向玩家冲过来的那个可悲的试验体吧，火炉四周的桌子上堆放的都是人类躯体的残骸，散发着恶臭和哀怨，犹如人间地狱一般。我们有理由相信，路易斯同志正是因为这样恶劣的工作环境才产生了跳槽的冲动。

其实跳槽这种事情，偷偷摸摸找好下家打封辞职报告就完事了的，很简单。可怜塞拉同志要搞得很复杂，先要给大学的朋友约翰写封信，偏偏约翰是在另一家工作环境更恶劣的公司里因公殉职的，信还落到了女友兼女特务的手上，于是引来一大票人来到村办研究所“观光”。写了信不算，还要对公司CEO的私人生活横加干涉，以至于走漏了风声被部门主管一怒之下关进柜子反省。最后临走之前还胆敢违反保密协议企图带走公司机密财产——要知道，根据保密协议，你有权不去拉屎，但是你所拉的每一坨，都将成为公司财产！

最后，本来就已经失去利用价值正被塞德勒盘算着杀人灭口的路易斯同志，由于这一连串堪比袁绍本初的昏招，在本来早就可以顺利跑路的情况下被塞德勒大人用触手尖刺刺穿胸口飞上半空再重重甩落在地，当场惨死。

这个故事告诉我们，跳槽的时候，一定要低调。

> 便当注解：机关算尽太聪明，反算了卿卿性命。生前心已碎，死后性空灵。

角色名称：锦山彰
角色出处：《如龙》
便当理由：不择手段地摆脱宿命无果后的自我救赎
便当阶段：游戏结尾

先不考虑在如此大量炸弹的冲击波下主角如何幸免这样的逻辑性问题，作为“《如龙》系列”最有性格的反派，锦山彰的便当方式绝对有震撼力和观赏性：枪响伴随着爆炸，野心家和一百亿日元一起烟消云散，残余的钞票从五十层的高楼上散落，在空中翩翩飞舞，落下……虽说不上壮烈，却也够华丽。

无疑，《如龙》中对锦山的人物塑造是成功的、符合客观事实的，那就是：作为反派，不应该是一味的邪恶，就算坏，也应该有根有底，有理有据。作为主角在孤儿院结识并一起长大的堂岛之龙挚友，锦山和桐生加入了同一个组织、跟从同一个老大、甚至喜欢上同一个女人，但是锦山却永远落在了桐生的后面，世人只听说过人称“堂岛之龙”的桐生一马，却不曾有人听说背后纹着鲤鱼的“堂岛之鲤”锦山彰，“事业”上输了就算了，在感情上却似乎也看不到希望。不过，就这样注定活在主角阴影下的他却无心插柳的得到了一个改变的契机：由于自己老大意欲对心爱的女人行轻薄之事，锦山一时冲动将其枪杀，桐生因不忍挚友受牢狱之灾毅然决定代替他接受审判。

虽然免去了一场劫难，但锦山仍面对着混乱不堪的场面——心爱的女人由于这次的事件失忆加失踪；惟一的亲人妹妹由于手术失败离世；组织陷入了一片混乱之中，前途未卜；就连自己的挚友兼对手也要去过十年的铁窗生活。一时间，锦山生活的动力全都失去了，一般的人，在这种情况下要么变态，要么变坏，而他选择了后者。他开始变得不相信任何人，靠自己的力量不择手段地爬上东城会的顶点，勾结其他帮会并成立直属的锦山组，发展成为东城会的一大势力。其后更变本加厉地策划枪击多位组织高级干部并嫁祸于桐生，勾结野心政治家觊觎传说中的一百亿黑金。

锦山彰就像自己背后的刺青——鲤鱼一样，当龙不在了，就固执地想跃过龙门证明自己也是一条龙，甚至比龙更强。但是鲤鱼终究是鲤鱼，成不了龙，这是鲤鱼的悲哀，也是锦山的悲哀。在最后与主角之间展开的一场决战之后，锦山亲手终结了自己充满了过错的生命，虽说不上是赎罪，也有那么几分悲凉。

> 便当注解：别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿。不见五陵豪杰墓，无花无酒锄作田。



角色名称：里昂
角色出处：《梦幻模拟战2》
便当理由：为贯彻自己的信念，在重伤的时刻选择追随君主，消失。
便当阶段：游戏后期



在“《梦幻模拟战》系列”之中，众多人物如过江之鲫一般出现在玩家面前，然而在这些各领风骚的人物中，里昂仍是其中熠熠生辉的一个。和众多领取便当的人一样，他是一位具有悲剧色彩的英雄，自初登场时开始，外貌俊秀而实力强劲的里昂总是让人会横生“上天不公”的感慨。他年轻而优秀，率领着被认为全大陆最强的雷卡尔特帝国庆龙骑士团。尽管年轻，却不轻佻，也没有恃才傲物，更不会冷血无情——他的翩翩风度和出众能力都令人着迷。

然而他却天真，这样的形容词或许能够出现在游戏中初出茅庐的主角身上，而不应该体现在厮混于政治世界的军人这里。

他忠心耿耿地跟随自己的君主雷卡尔特，尽管军心早已涣散，防线溃于朝夕之间。帝王的一生需要画上句号的时刻来临，而里昂选择了跟随自己一直追寻的主人，以始终如一作为贯彻自己的信念。在这种甚至看来有些无稽的信仰面前，所谓的爱情，所谓的正义，所有其他的事物都已经不再重要。里昂天真而年轻的心中只有一个神明，因此他决定和将自己和平梦想粉碎的艾尔文一战，和自己的恋人兵刃相向，孤身一人为理想而战，身受重伤却依旧坚持。

只和心中的信念并肩作战，直至最后一刻丢盔卸甲，却依旧不放弃荣耀。

“这样……我就可以放心地把大陆交给你了，一切就拜托了，永别了。”

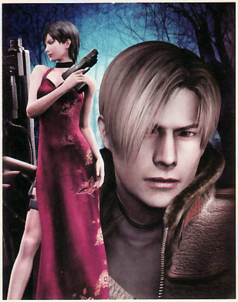
与艾尔文最后一战之后身负重伤的里昂未必是愁苦的，毕竟他发现对方有那样的资格。然而里昂是最传统的将领，选择追随而不是变节。至此一生，里昂早已无法回头，即便忠实的是可能为魔神吞噬心智的帝王，他却无愧名将的荣耀。

过于纯粹的人，总是活得辛苦纠结。

便当注解：贺老定场无消息，想沉香亭北繁华歇。弹到此，为呜咽。

角色名称：艾达·王
角色出处：《生化危机2》
便当理由：精心策划的假死
便当阶段：游戏末期

作为《生化危机》故事中与阿尔伯特·威斯克齐名的小强，艾达·王在《生化危机2》中用近乎完美的表现塑造出了一个集冷酷无情和愁肠万千于一身的女特工形象。她的任务本来是窃取威廉·柏肯手中持有的G病毒样本，不料却阴差阳错地遇到了刚从警校毕业，前来浣熊市上任的毛头小警官里昂。面对过分活跃以至于一点点揭开安布雷拉暗藏秘密的里昂，本应施展辣手除掉这个很有可能妨碍自己执行任务的障碍的艾达，却由于一系列意外事件陷入绝境反被里昂所救，甚至对这个有点傻乎乎的率真和执着的大男孩产生了一丝好感。最终，在一个精心策划的场景下，艾达让自己“死”在了里昂的面前，既让里昂在绝望中专心逃离险境，也让自己顺利得到了被里昂抛弃的G病毒样本，完成上司交给的任务。



艾达的死，给里昂造成的心理影响是巨大的，自己所爱的人就这样失去，让这个大男孩在一夜之间成长起来，成为一个成熟的男人，这可以从此后他辞职前去参加特工训练营得到证明。而对于艾达而言，这不过是自己职业生涯中的一段小小的插曲而已，并未能对她造成太大的改变，直到六年以后两人再度相遇亦是如此。不知道有多少玩家注意到过这样一个细节：《生化危机2》和《生化危机4》中，里昂的声线从年轻小伙子换成了浑厚略带磁性的大叔嗓，而艾达的配音演员却依旧是八年前的那位Sally Cahill大姐，冷静，略带妖媚的成熟，迷人而危险。



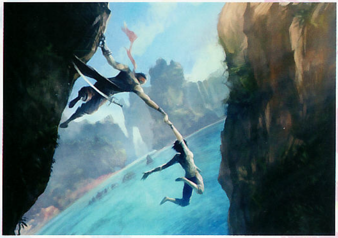
由于《生化危机2》独特的双线式剧情结构，拥有两条不同主线的剧情当然也让艾达有了两种不同的死法，除开上文所写到的掉入深渊，B盘剧情中艾达则是被异化的量产型暴君重伤后死在里昂怀里。虽然艾达的死是个骗局这是众所周知的事情，然而，从技术角度上讲，这两种死法都有着极高的重现难度，要知道无论是从万丈深渊中爬上来还是在被爆毁穿肠后依然逃离都是难上加难于上青天。初代中威斯克之所以能够在被暴君爆菊后还能逃脱，事后被解释为他是改造人的缘故，然而艾达至今都没有任何被生物改造过的官方声明出现，惟一的一点蛛丝马迹是4代里她大腿上那个被村民巨斧划伤后迅速康复的伤口，这又让她的身分之谜更笼上了一层厚厚的迷雾。

是骗局自然就要有伏笔，到了系列第二代手法也更加含蓄，无论是表剧情还是里剧情中，当里昂或者克莱尔和狂暴化的暴君进行最后的殊死搏斗时，一个黑影会从高台上扔下一只火箭筒交给玩家作为最终武器。不错！正是这个没有任何细节贴图的黑影——与已经“逝去”的艾达·王同志简直就是一个模子刻出来的，也难怪里昂会毫不犹豫地问道：“艾达！是你吗？”

当然是。

便当注解：去年今日此门中，人面桃花相映红。人面不知何处去，桃花依旧笑春风。

角色名称：艾丽卡
角色出处：《波斯王子 奇迹》
便当理由：用自己的生命为代价，重新封印黑暗之王阿瑞曼。
便当阶段：贯穿游戏全程



可以这么说，本作的整个流程就是艾丽卡一步一步牺牲自己，逐渐便当的过程，要解析艾丽卡的便当，就得从整个游戏的剧情入手。

虽然玩家自始至终都无法直



接操作公主艾丽卡，但毫无疑问艾丽卡是本作当之无愧的主角。她对为了复活自己不惜以世界为代价的父亲没有任何怨言，只是一直无比坚决地逃避父亲的阻拦，因为她坚定地认为父亲的做法是自私而错误的。对于被偶然卷入这场灾难中的王子她则是竭尽所能保护他远离最终的悲剧结局，直到最后一刻都不愿告诉王子那个悲哀的真相。可惜的是阿瑞曼强大的邪恶意志已经对王子造成侵蚀，真相不可逆转地进入了王子的脑海，这是她宁可牺牲自己也不愿看到的。虽然艾丽卡娇弱的身躯正需要王子用他的武艺和长剑来保护，但是无论如何她都在用自己的生命保护王子不受黑暗的侵蚀，一直骗王子说他们所做的是净化腐蚀之地封印阿瑞曼，却刻意隐瞒了自己的身世和封印的代价，殊不知，最终让王子做出和她父王一样决定的原因正是因为如此。

从游戏过程中两人的可选对话可以知道，这个王国的子民其实是被奥尔谟兹放在这里守护封印阿瑞曼及其侍从的生命之树的，可是战争之后便去远行的奥尔谟兹却再也没有回到过这个世界，只剩下被遗忘的人民遵照一个遗忘了他们的神的嘱咐和黑暗之主一同被囚禁在这里，时时刻刻受着他的蛊惑。艾丽卡的父王用世界为代价换来爱女的生命，艾丽卡则用这生命为代价再度将阿瑞曼封印回了生命之树。

便当注解：前不见古人，后不见来者，念天地之悠悠，独怆然而涕下。

角色名称：本杰明 · 卡敏
角色出处：《战争机器 2》
便当理由：中弹后被巨虫吞入腹中，被巨虫腹内的小虫吃掉了一半
便当阶段：游戏中前期

还记得《战争机器》中那个因为专注于检查卡壳的武器而被人狙击手干掉的卡敏么？那个可怜的家伙家里有四个兄弟，而现在我们见到的本杰明 · 卡敏就是他的弟弟。本杰明的性格和他的兄弟一模一样，勇猛好战，过度自信，不知死活，在兵力不断损耗的战争时期毅然加入了军队，打算大干一场。让他感到惊喜的是，自己竟然能够加入英雄马库斯 · 费内克斯的D小队，作为马库斯拥趸的他自然不会放过任何在偶像面前表现自己的机会。

虽然刚刚加入D小队的时候显得有些笨手笨脚，还给队友们添了些小麻烦，但是本杰明很快就融入了战场。这让身经百战的马库斯也不禁会夸奖这名菜鸟——这让他有些飘飘然了，于是在接下来的战斗中显得格外勇猛。虽然在很多场遭遇战中，本杰明 · 卡敏都幸运地撑到了最后，能够继续站在马库斯身边继续战斗，但是似乎幸运女神已经对这个不喜欢把脸露出来的小菜鸟感到乏味了，于是慢慢地冷落了他。从刚刚深入地下开始，缺少经验技巧的本杰明就遭遇了巨大的麻烦，和队友们失散，而且无法探明自己的方位，这就已经够糟了，兽人们还毫不客气地包围了他。好在马库斯及时赶到，不然说不定我们的小菜鸟在这里就已经领便当了。

本来有了这段经历他也许应该变得老实一些，然而本杰明 · 卡敏却不这么认为，依然当着勇猛的战士。由于这个菜鸟的表现欲旺盛和经验不足，众人在苦苦抵挡住兽人进攻并等来了救援直升机时却发生了意外。本杰明为了逞英雄结果中弹，虽然被拉上了飞机，但还没说完一句话就被震了出去，而直升机也被巨虫一口吞了下去。

当我们再次见到菜鸟本杰明 · 卡敏的时候，这家伙已经在地上奄奄一息了。巨虫的腹中还存活着一种小虫，似乎就是以巨虫吞入腹中的东西为食，这当然包括人类。被马库斯找到的时候，本杰明几乎只剩下了上半身，连最后的遗言都没说完就匆匆咽气……

说实话，这个便当似乎不太好吃，虽然多少有点孤胆英雄的味道，但是作为菜鸟而生，因菜鸟而死可不是什么光彩的事情。看来作为一只菜鸟压力还是很大的，别妄想着能够变成速成英雄，跟着老大哥们摸爬滚打就可以了，如果命中注定会是英雄，那么这份便当怎么着也不会轮到自己头上的，放心好了。



便当注解：人固有一死，或重于泰山，或轻于鸿毛。

独辟蹊径篇

角色名称：长条君
角色出处：《俄罗斯方块》
便当理由：为了追求更高的记录
便当阶段：随时随地

谁说便当只能领一次？

就算无名之辈如经典杀时间游戏《俄罗斯方块》中的条条块块们，也能用实际行动创造历史——最惨烈的反复便当记录。说起《俄罗斯方块》这款游戏，相信它早已传遍大江南北。没错，正是这一款传播度极高、老少咸宜的休闲游戏，在让玩家们爱不释手的同时，也让人记住了游戏中千变万化的突发情况以及万变不离其宗的铁则。

我们的目标是：拼命努力堆更高的高楼，然后留出仅有的一格竖着的空隙，接下来我们要做的就是盼星星、盼月亮，望眼欲穿地期待那一根惊天地、泣鬼神、天上天下、唯我独尊的棍棒状方块儿组合落下来。

它，就是我们的长、条、君！

它由四格方块组成，有着玉树临风别具一格的独特外型，其实这些都不重要，关键在于当它落下的时候，如果安插得宜，正好在高楼夹缝之中——那些对着大大小小不论是电视机、街机或者掌机屏幕的玩家们可要乐不可支了。它到来的最终命运就是成为玩家们砌墙大业中的一员，填补其中的空虚部位，然后在存在不到两秒的时间内，迅速“唰——”地一下，化作特效，消去最多四排方块，带来在传统的游戏模式中由于连消能达到的上限消去数量而达到的最高单次得分。

如此看来，我们不禁要为长条君致以崇高的敬意——每一位长条君的一生充满了悲壮的色彩：它到来的最好结果就是消失，而且还是拖着四排兄弟们一起消失。尽管它和它的兄弟们一样，其本身就是背离游戏目的的存在，然而若是论到惨烈的程度，不管是正方形君或者倒拐君还是三岔君，那都是万万不能及长条君万一的。一位位长条君前仆后继，死而后已，在无数人的《俄罗斯方块》战斗之路上奉献出自己的躯体和青春，只为博得玩家一笑。它的消失，便足可证明其存在的意义和价值。

而更可怕的是，如果安插不当，长条君也足以成为使得游戏提前结束的利器，它会孤伶伶地存在于屏幕之中，高高耸立，它的长期存在会成为玩家们咒骂的对象……所以，还是乖乖地领了便当收工回家吧，长条君。

便当注解：君不见吴中张翰称达生，秋风忽忆江东行。且乐生前一杯酒，何须身後千载名。

角色名称：杂鱼大众脸
角色出处：各类游戏
便当理由：营造游戏气氛、构建大背景、反衬他人的光辉形象……
便当阶段：随时随地

在这个部分之中，除了反反复复死了又活活了再死的长条君之外，另外值得一提的就是在游戏中频频出现于各种阵营、各种时段，但是却没有姓名、没有任何资料介绍并且无法引起玩家太大注意的、甚至就连脸都被钢盔、面罩、面纱等等物品挡了大半或者直接用马赛克和背光来表现的——大众脸，又称杂鱼。

套用一句俗话，叫做别拿豆包不当干粮。这杂鱼虽然毫不起眼，但也有存在的意义，对于绝大多数的杂鱼们来说，运气好的能够侥幸从主角众人的眼前一晃而过，运气糟糕一点的，就只好乖乖成为不论己方敌方那些拥有高明个人能力的角色拿来练手的靶子了，真是何其惆怅。

也许此人不过是个路过的小摊贩，好死不死遇上了主角一行，前来追击主角众的某某怪兽为了扫清障碍，一巴掌呼过去，这路人就可以领了便当回家。

也许此人不过是某某大家族里的旁支亲戚，顺路过来度假休憩，主角一行人总不可能遇到事件就随便领个便当回家吧？（开什么玩笑，就算你愿意他们还不甘心呢！）那怎么办？杂鱼上！



▲《丧尸围城》可说是杂鱼大众脸密集度最高的游戏之一。



▲这诸多连长相也看不清的机体又何尝不是杂鱼中的一员。

也许一场打斗双方交战，这边厢BOSS还在城中留守，怎可能让你随便就闯到对方身边？且看，这不仅有城墙，还有人墙，无数的大众脸如潮水一般涌到主角面前，面部表情或愤怒或平静或激勇——但是仔细一看晃来晃去怎么就这几张脸呢……

大众脸们是必然会存在的，虽然和长条君比起来还不至于那么非要除之而后快，但是毋庸置疑的一点在于，主角的江山就是一步步通过杂鱼们慢慢打下来的——不论是地位或者经验值，在任何游戏中都如此。而对于杂鱼们来说，只需要敬业地扮演一下色厉内荏的敌人，然后乖乖躺尸就可以走人了。

便当注解：人生有情泪沾臆，江水江花岂终极。黄昏胡骑尘满城，欲往城南忘南北。

后记

在上文中，我们已经和大家一起见证了许多角色领取便当的全过程，这些便当有的让我们不禁苦笑，有的让我们黯然泪下，还有的则徒增了许多惆然。游戏界中充溢着各种各样的个性角色，也充溢了各种各样的便当领法，相信看到本文之后，大家也已经回忆起自己心目中那些难忘的便当了，就让我们一起以回忆的方式纪念这些为了剧情的艺术效果与玩家的快乐而牺牲自己的角色们吧。



胜负师：E3大展一开，与E3的相关话题那就多了去了。这一次自由谈的两篇文章均与本次E3有关，不过两位作者倒是没有写什么“E3之后业界格局变化”之类的大题目，而是从展出的游戏作品本身着手，毕竟今后能够玩到什么样的精彩游戏才是玩家最关心的。打枪游戏是当前次世代游戏中的主流，在老美地盘举办的E3展上更是如此，作为国内资深的打枪游戏爱好者，KarinP发表了对本次E3上展出的四款宣传重点的看法，对作品间的特点区别进行了总结，打枪同好可以参考一下。至于《猎天使魔女》的试玩演示观感，描述比较有画面感，而感受也比较真实。我个人也是个“魔女扛旗者”，对该作有什么看法的话欢迎来信交流探讨。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

E3打枪游戏大比拼

在本次的E3展中，索尼和微软两大厂商都公布了许多FPS和动作射击类型游戏的实际演示。对于玩家来说，如今的“打枪”游戏究竟需要什么样的要素才能吸引大家的眼球呢？是华丽的画面还是火爆的战斗？是内容丰富的任务模式还是令人赞叹的游戏剧情？是富有乐趣的对战模式还是目不暇接的各类设定？这里，笔者会从个人的角度对比本次E3展上四款“打枪”游戏的代表作，相信大家应该能够从中找到属于自己的答案。

文 KarinP

现代战争 2　多机种

游戏画面：9分

在微软发布会中公布的《现代战争2》实际影像时，我们不得不为其画面感到赞叹！演示一开始便是陡峭的雪山之巅，主角在大雪弥漫中不断向上攀爬。游戏对雪山场景的表现非常到位，纷飞的雪花、陡峭的岩石，气氛的渲染异常出色。事实再次证明了本作已大幅超越前作的“照片级”画面，当演示到与恐怖分子激战时的场景更是让人绝赞，游戏的演出效果非凡。可以确信，《现代战争2》将会成为一部可以自由操控的现代战争大片。

火爆度：9分

演示中与恐怖分子在雪山之巅展开激战。慢慢地，场景中的爆炸物不断增多，从飞机爆炸时发出的雄雄烈火，到最后骑着雪地车在陡坡中展开追逐战，一幕幕场景有如好莱坞动作大片，不得不让人为之赞叹！相信游戏后期如此火爆的场面一定还有很多，结合游戏风格各异的关卡定能给玩家带来极大的视觉享受。

耐玩度：10分

本作的关卡很多，任务种类丰富，加上电影般的演出效果和游戏的互动性让本作充满了魅力，IW的总裁Jason West表示，虽然游戏的流程不长，但每一分钟都能让玩家有着至高的感动。除了单机以外，另一个能大大延长游戏寿命的要素就是《现代战争2》的网战部分，前作的网战至今都还在被玩家们津津乐道，可想其网战部分的成功之处，加上新的网战设定、新的枪械、新的特种部队设定以及新枪械挂件设定等等，本作必将掀起家用机FPS对战的新一轮狂潮。


■雪地作战的设计是否有让你眼前一亮的感觉呢？

作为一款专业的“打枪”游戏，“《使命召唤》系列”在家用机领域有着举足轻重的地位，前作《使命召唤4 现代战争》大卖1300万足以说明这款游戏的成功，游戏题材突破了传统的“二战”背景，在单机模式中的紧张刺激感不断，游戏中最能震撼人的便是其“狙击关”的精秒之处，相信玩过的玩家一定颇有感触吧。而全新的《现代战争2》也同样不会让我们失望，从已公布的情报来看，本作在画面、关卡设计、任务种类、场景跨度等等均超越了前作，而在网战部分的设计也同样不会马虎，《现代战争2》的目标是超越当今的任何电影，成为今年的头号娱乐产品！

综合指数：★★★★★

未知海域 2 纵横贼道　PS3

游戏画面：10分

可以毫不犹豫地说，《未知海域2 纵横贼道》的游戏画面在家用机上绝对是属于No.1的，在索尼发布会中的最新影像看来，整个游戏的画面已经远远超越了1代，在1代中远景模糊的缺陷已不复存在，本作的场景无论远近看起来都非常棒，毫无瑕疵。在新影像中我们可以看见其画面上的升华，场下的观众纷纷发出了赞叹之声，这就是观众对于游戏画面的肯定，也是对于索尼第一方的肯定。感谢顽皮狗为广大玩家打造了又一款属于PS3的“神作”。


■人物脸部刻画如此细腻，果然称得上是家用机画面的No.1

火爆度：10分

一段实际演示就表达了一切，从敌人的直升机发现主角开始，精彩、火爆而又刺激的场面反复出现，不断地满足着观众，从躲避直升机扫射的连续高空跳跃，到躲进建筑物内部与敌人的混战，头顶直升机不断地扫射声，场景中破坏声不断，子弹打在周围的铿锵声等等，直到最后整个建筑崩塌。可以说整个过程就像是欣赏一场动作大片中的精彩片段一样，演示结束后全场掌声雷动，火爆度满点！

耐玩度：8分

在游戏的BETA测试版中可以通过三人联机来协力通关，光这点来说就非常有意思了，许多场景需要三人配合才能过去。而新增的两个网战模式又增加了游戏的寿命，组队死亡竞赛模式好比“《COD》系列”的Team Death Match，但与其不同的是枪械都是在场景中的特定位置，有些还需要通过攀爬来拿到。另一个是财宝抢夺模式，夺取金像时很有意思，拿着金像不仅移动速度会下降，同时也只能用手枪，而且还能把金像传递给队友，这些设定大幅提高了游戏本身的趣味性。

严格来说，《未知海域2 纵横贼道》的游戏类型是属于“动作冒险”，但游戏中有很重的第三人称射击要素，同样适合喜欢打枪游戏的玩家。1代中的掩体系统在本作中得到了加强，主角还可以掀起场景中的桌子等来制造掩体。另一个亮点是加入了全新的网战合作与对抗模式，在FPS游戏昌盛的今天，动作射击游戏的网战是否有让你眼前一亮的感觉呢？设计巧妙的对战模式充满了乐趣，可以说游戏的紧张感也不输给任何一款FPS游戏。但网战毕竟只是游戏的附加要素之一，相比专业的网络对战游戏还稍稍有些不足。

综合指数：★★★★☆

MAG　PS3

游戏画面：8分

这款PS3独占游戏在画面方面没有过多的作为，游戏整体的画面比起“照片级”的《现代战争2》和家用机最强画面的《未知海域2 纵横贼道》还是有明显差距的，但网战对抗部分丝毫没有受到画面的影响，在演示中依然可以看见游戏画面就算在256人一起对战时也能保持得非常不错，稳定是其画面的优点。

本栏目文章仅代表作者个人观点

火爆度：9分

本作以大场面的战争为主打，注意了！是战争。相比同类型的“《COD》系列”、“《抵抗》系列”和《杀戮地带2》，画面上的确是有差距的，但足足256人的大混战可谓是空前的。演示中可以看到各类载具非常丰富，每种载具都需要玩家亲自操控，这点是前几个游戏所不能比拟的。双方交战时的场面异常激烈与火爆。

耐玩度：8分

“打枪”游戏最大的乐趣就是在于玩家之间的对战，256人可以分为16个小队同时对战，这样的规模可以让玩家充分体验到游戏的互动性，不管你是高手还是菜鸟，左右战争成败的关键是每一个玩家的发挥，大家一起参与才能让你体验真正的战场最前线！游戏中还有三大兵种可以选择，随着等级的提高还能晋升成为小队的指挥官，相信这样规模庞大的网战一定能吸引不少FPS游戏玩家。

■在如此之大的地图中，活用3D地图会帮你更迅速地找到敌人。



广阔的场景，多达256人的对战，《MAG》绝对能够满足你在战场上厮杀的欲望。游戏的设定很像《KZ2》，例如职业系统、指挥官系统等等。256人的战争大场面也可以让玩家充分地自由发挥，庞大的战斗规模、火爆的场面、丰富的载具以及指挥战斗的策略性，可以说是本作的几大玩点。不足之处在于操作设置上的小瑕疵，画面也稍欠雕琢，不过相信热衷于FPS的玩家应该能够在其中获得不同的体验。

综合指数：★★★★

光环3 天降神兵

X360

游戏画面：8分

由于本作是《光环3》的另一个分支故事，游戏的画面没有多大作为，演示中的画面较为流畅，到高台后的爆炸效果也很不错。本作将会收录《光环3》的24张联机地图，相信在联机模式下的画面依旧能保持其一贯的水准。

火爆度：7分

可能是演示较短的缘故，场面的火爆度明显不足，场下观众反应平淡。游戏的音乐很不错，节奏感强烈，要是能配合一段网战对抗的演示，火爆度应该还能上个档次。游戏中还会收录几场全新的战役，相信在游戏后期的火爆度应该不会输给《光环3》。

耐玩度：8分

游戏的主轴就是让玩家们从一个普通士兵的角度去体验这场战争，新增加了几场战役一定能吸引“《光环》系列”的爱好者，做为一款打枪游戏其网战也是重要的一环，《光环3》中的24张地图是否让你意犹未尽呢？那么在这款《光环3 天降神兵》中定能让你再度感受其魅力。



■画面经过雕琢后还是非常不错的。

全新的战役、全新的游戏视角，让你再次找回当年玩《光环3》时的乐趣。另外，游戏在网战部分也同样值得期待，虽然不像《COD4》那样紧张刺激，也没有《MAG》那样的庞大规模，又不如《杀戮地带2》那样的讲究团队配合，但“《光环》系列”的网战无疑是平衡了这三部作品的优点，让玩家更能体会到《光环》网战部分所营造的特殊气氛。

综合指数：★★★☆

魔女时代来临

《猎天使魔女》试玩演示观感



笔者非常喜欢《鬼泣》系列，因此十分关注《猎天使魔女》的动态，本次E3展上有实机试玩让我很是惊喜，于是找来了几段现场实拍的试玩影像进行多角度观摩。这个试玩版流程很短，一般五分钟便可完成，熟练的话可在三分钟之内打完收工。由于对游戏系统不了解，因此大部分的试玩者都很难体现出游戏华丽的战斗精髓来，因此对试玩版的评价，我所依据的是一位现场工作人员的熟练演示，这样才更准确、更公正。

试玩一开始，在漂亮的花园场景中并没有敌人出现。魔女的移动速度很快，有种轻盈的感觉。工作人员潇洒地演了几招，并说明丰富的招式是依靠拳、脚两个攻击按键的组合来实现的，而且锁定敌人后会有一些特定的招式，方向转一圈再按攻击键，魔女还会使出带有特写的范围攻击。往前稍走一段会触发剧情，一群天使跳到场地中央，画面中会出现一本书，显示天使杂兵的名字，算是简单的出场介绍。天使的造型极具颠覆感，虽然有翅膀，身上也是金光闪闪的，但长相比较欠扁。蓓姐姐掏出手枪，POSE与台词均充满魅惑。

开战之后，感觉天使们的攻击频率不高，而且并不经打，估计为了不让试玩者有挫折感，默认难度较低吧（很可能是神谷所说的VERY EASY）。被锁定的敌人身上会出现一个红色的唇印，挺符合魔女的风格。魔女的攻击非常流畅，打击感异常出色，就动作而言，完成度已经相当高了。干掉敌人后会出现一种不具攻击性的天使蛋，打破天使蛋或消灭敌人后会掉出一些金环（与《索尼克》中的金环很相似），这应该就是游戏中用于升级武器技能或购买道具的通货。另外，游戏中的提示很多，画面中经常会出现一个按键提示圈，比如当敌人在频死状态时，可以按Y+B键（X360版）



召唤魔人的巨大手脚或是召唤刑具击溃敌人，还有一些连打的按键提示，因为频繁出现，感觉有点妨碍视线。个人希望本作会采用“《红侠乔伊》相关提示在高难度中取消”的相似设定，或是直接在OPTION中设置开关，这样应该就能解决这一问题。

前不久听说ESRB把《猎》的分级定为M级，也就是对应17岁以上的玩家，从试玩版看的确比较“M”。无论是魔人攻击还是刑具终结，天使都会被打得粉碎，血浆和尸块横飞。而使用妖刀或是夺下天使手中的武器进行攻击时，也会出现把天使劈成两半或是拦腰砍断的重口味画面，ESRB将此描述为“强烈的暴力”。在召唤魔人和使用一些特定的招式时，魔女会处于半裸状态，这与游戏的设定有关：魔女身上的黑色皮衣是她的长发变成的，而使用强力的攻击时，头发会成为媒介从身体上剥离。当然，《猎》中并没有出现《战神》那样直接裸露的画面，而是巧妙地利用视角和头发形成的黑雾遮挡关键位置，在性感尺度上有所把控。

在消灭了所有的天使杂兵之后，身高马大的BOSS从地底爬出，此时同样会出现书本显示他的名字。这个手持巨斧、名为BELOVED的天使长着一张与其庞大体形极不相称的婴儿面孔，游戏的世界观果然比较“扭曲”。和全世界游戏中的大个子BOSS一样，这个家伙也有反应迟钝、动作缓慢的缺点，而他的弱点是其背后的红色宝石，只要向侧面移动，绕到他身后，就能集中攻击其弱点了。不过大个子还不算太笨，你打



他背后，他就反手把你抓住，此时可以连续旋转左摇杆挣脱。工作人员还演示了如何完美回避BOSS的反手抓投，同时发动让敌人变慢的“魔女时间”系统，之后就是对着弱点一通狂风暴雨般的攻击，把BOSS打得奄奄一息，脑袋上直冒金星。按照画面提示按Y+B键，蓓优妮塔就召唤出地狱魔犬，试玩版中最震撼（同时也最刺人）的画面出现了！魔犬一口将BOSS的上半身吞进嘴里，然后开始撕咬咀嚼，最终将其嚼个粉碎，地下只留下了BOSS的巨斧。魔女上前用脚一踢，巨斧像如意金箍棒般变小，背在了魔女的身后……

试玩演示就此结束，我只能说意犹未尽，意犹未尽啊！从这段演示中我能强烈感受到神谷老大那是真有才，对于打击感、华丽度、节奏和视觉冲击的把握都无懈可击。还要等上好几月才能玩上《猎》，这段等待时间恐怕会因为游戏的精彩而变得特别漫长。非常希望SEGA可以在近期通过Xbox LIVE和PSN放出试玩版的下载，那些对《猎》还有疑虑的ACT玩家在体验过后一定会和我一样，变成坚定的期待者。

文 死不拉西

游戏文化 自由谈

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：俗语说得好，"岁月如飞刀，刀刀催人老。"在大龄玩家感叹岁月沧桑、热情不再的同时，那些为我们所熟悉的游戏名人们也正在接受时间的洗礼，但他们对于游戏事业的热爱相信是始终如一的，这一次的多边重头内容便与之有关。而《太空侵略者》、《哆啦A梦》的有趣信息应该也能勾起大家的美好记忆。（注：哆啦A梦与终结者的合体，让这两部作品的忠实粉丝多哥泪流满面啊）好了，接下来就请各位一起来欣赏本次多边共享的精彩内容吧。

图记游戏圈名人逝去的青春



ACE飞行员提供

恰逢E3闭幕不久，全球诸多游戏制作人齐聚一堂，共创未来。今天就借"多边共享"版块，我们一起来轻轻地探寻一下这么多年来几位游戏圈名人外形的改变。其实，这是一个怀旧感很强的话题，在看到这些熟悉的面孔一年一年改变的同时我们不得不感叹岁月的无情。或许还会联想到自己，联想到身边的人。如果你是个大龄玩家，这一串串照片必定勾起你不少回忆。

成功瘦身



▲如今SCE的首席执行官（CEO）平井一夫在游戏圈中可谓大鳄级人物。如果我们回首8年前，那时的平井一夫还在PS之父久多良木健背后打拼着江山。已经身居要职的平井一夫大腹便便，脸部臃肿，一身的富态。



▶大家不会忘记2005年E3上，久多良木健抱着硕大的PS3首次亮相的那一刻。现在再来看这张历史性的经典照片，你会发现平井一夫确实瘦下来许多。



▲今年的E3上，平井一夫荣光满面地出席，并正式公开了PSPgo，现在的平井一夫显得更加干练，比以往更加自信。面对激烈的市场竞争和巨大的压力，平井一夫确实瘦了不少，两鬓也增添了不少的白发。

黑道传人

以领导开发街机赛车名作《梦游美国》（Daytona USA）而闻名的SEGA大哥大级人物名越稔洋，他可是现如今留在SEGA的为数不多的几位大腕级制作人了。而随着"《如龙》系列"的大卖，名越稔洋的名字又被众多新生代玩家所熟悉和喜爱，他可以说是成功突破自我，横跨多种游戏类型，勇于推陈出新，并且屡获成功的典范。我们可以明显地发现名越稔洋身上一直散发着黑道之气，这种特质由来已久。



▲名越稔洋面对镜头总有着很强的表现欲，一双硕大的牛眼给人印象深刻。



◀为了宣传自己的游戏，名越稔洋可谓是不遗余力，在日本媒体上的曝光度那是相当的高啊。



▲从2003年开始，名越稔洋就告别了以前的长发，而改留凌乱的短发，这是他2005年的一张照片。



▶名越稔洋招牌POSE就是这招——用眼睛杀死你！

永葆青春

谈到小岛秀夫，他可以说是外形变化最小的一位，这几年下来几乎看不出有啥大改变。不过作为全球最知名的游戏制作人之一，小岛已经被媒体炒作成了电子游戏界的明星人物，所以他自然要在衣着扮相上与时俱进，以对得起闪光灯才行。



▲2000年，小岛带着惊世骇俗的《MGS2》亮相E3，顿时引爆全球。作为一名勤奋向上的制作人，当时的他在衣着并不算考究。



▲从《MGS3》开始，小岛在衣着上就比较讲究搭配了。除了比较有形的西装外，他在衬衣和领带方面都比较讲究，毕竟已经是焦点人物了嘛。



▲2001年E3上，小岛还是力推《MGS2》。为了摆脱斯文外形，特地留了胡渣。



▲有人说E3是小岛的福地，今年E3上，小岛又带来了2部《MGS》新作，并且也清爽短袖和特地打理一番的新发型出席发布会。

那年我22岁

老了，老了，看着这两位老哥的昨天和他们的现在，这才折射出岁月无情的痕迹。现在我们有请缔造《FF》的两位巨匠级人物——坂口博信和田中弘道。《FF》初代于1987年发售，而作为《FF》的缔造者坂口博信和田中弘道，他们在推出《FF》之前就已经小有名气了。



▲原来田中弘道一直在为《FF》护航，从1到14，他都不曾离开。当然田中弘道的变化也是最大的一位。



1985年的珍贵照片

▲在《FF》发售两年前，坂口博信和田中弘道的工作室就接受了日本游戏杂志的专访。当时他们都只有22岁。这两张照片对于众多读者来说可以说是相当珍贵。



▲《FF》之父坂口博信这几年起起伏伏，如今是典型的大叔相。严肃的表情不可能让你想到他当年也会留下那样的傻笑。

《太空侵略者》？储钱罐？

九兵卫 提供

1978 年，老牌游戏厂商 Taito 推出了一款名为《太空侵略者》的射击游戏，在当时掀起强烈的社会效应，至今仍然留在不少玩家的记忆之中。为了纪念这一经典名作，Taito 前段时间授权 Takara Tomy 发售了一款 1 比 6 的《太空侵略者》迷你框体。



麻雀虽小五脏俱全，不要以为它仅仅是外观和当年的机器相似，在功能上它也通过如今的硬件技术完美地保留了游戏框体的所有功能，从液晶显示屏到控制面板一应俱全，只要投入一枚 100 日元的硬币，我们就可以立刻开始游戏。不管是画面还是音乐，它都将当年的《太空侵略者》原汁原味地进行了还原。说到这里很多人就要觉得奇怪了？既然是自己收藏用，那为什么玩的时候还要投币呢？其实这里面也有玄机。不单是模仿街机的感觉，更重要的是，厂商希望玩家在每次游戏时都能把这个小小的框体作为一个储蓄罐来使用。

在游戏的同时也能积攒自己的零花钱，不知不觉地养成勤俭节约的好习惯，这难道不是一件一举两得的好事吗？



▲这样的画面很有怀旧气息。



▲投币之后才可以进行游戏。



▲游戏的操作十分简单。

当哆啦A梦遭遇终结者

炎骑士 提供

剧情介绍：话说，终日贪玩不思进取的万年小学生大雄在家中见到了一个不同于哆啦 A 梦的家用机器人——“琉璃”。有了琉璃，大雄的日常生活被安排得井井有条。然而意想不到的是，琉璃来到大雄身边的真正目的却是杀掉大雄。好在，由于暗杀计划的具体实施过程进展不够顺利，所以琉璃始终没能对大雄下手。但这也促使躲在幕后的邪恶组织派出了更加强大的杀人机器——终结者 T800！

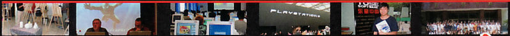


▲大雄的样子看上去比 T800 更加“狰狞”。



▲居然连阿诺州长都出场了，看点满载啊！

不用怀疑，以上便是 6 月 10 日公布的《哆啦 A 梦》特别动画的剧情内容。《哆啦 A 梦》与《终结者》对机器人都有着极为细致的描写，但两者对机器人的定位却是完全相反。两大系列历史性的合作自然是新片的最大看点，除了卡通风格的 T800 之外，《终结者》电影中的经典人物也将在动画中登场。新动画的播放时长为一个小时，如果你在看完《终结者 2018》后觉得意犹未尽，那么不妨关注一下这部动画。至于约翰 · 康纳是否会夺走大雄以及哆啦 A 梦的戏份，似乎只能到 6 月 26 日动画公映之后才能得到答案了。



成就你高薪之路！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画、会展、室内设计、视觉艺术产业发展迅速，盛大、第九城市、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国数字艺术产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，引进国际先进的数字艺术教育经验，将面向全国开办数字艺术相关专业研修班（CIA第30期），有关事宜公告如下：

招生计划： 高中以上学历，免试入学，7月20日开学

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养及动画理论，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏建模、游戏贴图、游戏动画、影视片头动画、影视特效、后期制作与栏目包装、动画与音效合成等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：系统学习C++网络游戏设计语言、JAVA手机游戏设计语言，掌握游戏编程方法、技巧和经验，了解游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计等知识，全面掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的能力。

视觉时尚设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养全球顶级视觉时尚设计理念，全面掌握专业策划、文案、摄影、平面广告设计、影视包装视频制作、室内装潢设计、建筑效果图制作、展会设计与效果、建筑效果表现与动画制作能力。

证书：完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加上海市紧缺人才计算机CG创意设计岗位资格认证、Maya和3ds max官方认证考试。

就业：成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑、会展制作公司就业。





友情提示：上海大学两年制专业班（CIA31期）同步开始招生，学历、技能双丰收！ 9月1日开学，欢迎广大应届高中毕业生报读。

联系电话：021－62539082 ，62535233
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

由"城寨画廊"和本栏目共同举办的征稿活动得到了读者们的积极支持。目前，6月份最佳作品评选的投票帖已经在levelup论坛的"城寨画廊"版块置顶（网站首页也有链接）。投票截止日期为6月25日，大家拿到本期杂志时应该还有时间投票。对于积极参与投票的网友，我们将随机抽出三名，送上最新一期的UCG杂志以及论坛币LVP1000点。心动了吧？拿起鼠标投票吧！此外，最近有部分朋友发Email稿件时似乎忽略了压缩问题。近10M的图反复发几次过来，再强悍的信箱也吃不消啊！所以这里本刀有必要对大家再罗嗦一句：稿件请压缩为jpg格式，大小控制在2M内，谢谢合作！



深圳·韦煜

在《最终幻想 纷争》中，原本风格各异的历代角色济济一堂却并不显得杂乱突兀，显然，游戏富有特色的原画功不可没。左图较为成功地克隆了原作的画风，而构图也颇具海报感，好象这些人气角色真的要联袂出演一部新作呢！



苏州·毛燕玉

"《怪物猎人》系列"的美术风格一直走的是颇为厚重的路线。所以当这幅仿佛从日式动画中走出来的猎人MM出现在眼前时，还真是让人不大适应。不过仔细看看，日式铠甲风格的金狮子套装表现为2D版也挺不错，MM显得格外英姿飒爽。



大连·赵鸿飞

电影《鬼魂骑士》中，主角燃烧中的骷髅头造型因震撼的视觉冲击力给人留下了极深刻的印象。左边这幅同人作品，对光影的处理极为巧妙，头骨的结构和明暗关系交代得也相当清楚，显示了作者扎实的绘画基本功。

北京·goenitzchild

上期以一幅高素质的《恶魔城 被夺走的刻印》插画而技惊四座的goenitzchild同学再次带来新作与大家分享。作品取材自《恶魔城 废墟的肖像》。写实的水粉技法使画面充满凝重的气息，而吸血鬼姐妹萝蕾塔和斯蒂拉截然不同的气质也通过对比强烈的神情得以完美诠释，成为作品的另一亮点。





上海·K.LL

作为我们的老朋友，K.LL同学以其独特的画风为大家所熟悉。而在左图中，清新柔美的画面，圆润的人物造型等再次让我们感受到她独有的创作情怀。显然，作者的画风已经相当成熟了，希望她能在插画领域获得更大的进步！



广州·八望龙崎

一张名为《旗开得胜花木兰》的原创作品。与戏曲和影视作品中的木兰不同，眼前的木兰穿的可是货真价实的铜盔铁甲。无疑作者对金属质感的处理相当到位，甚至抢了巾帼英雄的风采（笑）。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

贵阳 刘媛月：最近看到那位不得不花高价购买UCG的读者，突然觉得自己真是很幸运啊！想当初我买那期回归9.8元的UCG时给的是12元，那位JS还好心的提醒我呢！当然，那是因为我和她很熟，每个月大概都要在她那买200元的杂志。（一刀回复：好心且相熟的话……那还是不要叫人家JS了吧，您说呢？）

游话好好说

说心中所想 品游人生活

栏目主持：雷电

今年的E3可谓好戏连连，三家体感、《MGS》新作、小岛参与的《恶魔城》、《GT PSP》回归，还有出乎所有人意料的《FF14》……尽管那是大洋彼岸的遥远国度的时差紊乱的展会，但是，它牵动着每一个真正热爱游戏的玩家的心。本次栏目征集持续了两次，一部分为E3开展前"对游戏展会的看法"，另外一部分为E3之后"对本届E3的感受"。

本期话题：在普通玩家眼中，游戏展会究竟是什么样子？对于今年的E3，每个人又有什么感想？

论坛讨论地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-818321.aspx

玩家眼中的展会



waerhala

对于我们这个特殊的群体——电视游戏玩家来讲，世界级游戏展会离我们的距离就是——零距离，因为我们有网络，有LU，有UCG，正因为我们有这些媒体，所以可以第一时间零距离见证电视游戏的业界动态，虽然这些展会不是在我国召开，我们之间也很少有人可以亲自身临其境体会这些展会给我们带来的震撼，但是我们得到的消息并不比国外玩家慢，我们也可以通过各种渠道去了解展会的各种细节，还有每年多哥和其他小编给我们玩家带回来的"饕餮大餐"。有了这些，我作为一名中国玩家，已经是很心满意足了。

宇智波鼬

一定要选最好的商业中心，雇最好的展位设计师。办就办最高档次的游戏展，专车到户接送，来回报销机票，比尔啊，小岛啊，宫本茂啊，能抓进会场的全抓进会场！楼上有联机会，楼里有展会。展会门口再站一群大姑娘。穿衣热裤，特林志玲那种。玩家一进来甭管有事没事都得跟人家说："这里是XX游戏展，欢迎光临。"一口地道的嗲腔，倍儿有面子！展会里再搞一个收费试玩平台，用最新的主机，配上最牛的液晶。每小时万八千！周围的玩家坐下不是十天就是半个月，你要是站在别人旁边看着玩，你都不好意思打招呼……你说这样的游戏展门票得卖多少钱一张？（我觉得怎么也得卖500美金吧？）500！那是入场费！1000美金起。你别嫌贵，还不打折，你得研究高玩的游戏心理，凡是愿意掏500美金入场的根本不在乎再掏500？知道什么叫高玩吗？高玩就是玩什么游戏都玩最贵的，不玩最新的！所以我们做展会的口号就是，不求最新，但求最贵！

沃丹。尤米尔

游戏硬件将会进行换代，而且更新换代将会持续好几年，而关注这一发展，游戏展会这一途径为一个我们广大玩家乃至游戏软硬件厂商创造了一个交流的平台。玩家作为游戏这个行业的买家，是用户，是消费者。每个玩家都可能成为游戏产品评论者、分析家，他们的言论甚至会影响身边的一大批人，现在看来事实也是如此，那么游戏展会这个交流平台显得尤为重要。现如今，游戏展会已经成为业界最重要的年度交流盛会，吸引全球数以万计的玩家，以及极具影响力的游戏零售商、分销商、开发商与投资商、媒体参与其中。各大游戏展会意义已不仅仅限于一个普通的展会，甚至标志着游戏产业正在迈向高度成熟的道路，在这一点上，我国的游戏产业还有很长的路要走。游戏将与越来越多人的生活紧密相连，给玩家带去数不清的欢乐，而游戏展会正在为我们做着美好的构想，难道不是吗？

09E3大家谈



kulalin

微软走的路线果然与其他两家不同，在别人用无数大作去拉拢玩家的时候，微软选择的是展示未来的一些游戏方向和新技术。很明显，微软想借NATAL计划来吸引被任天堂所吸引走的用户，目的是为了微软将来出后续机种而增加更多的用户基数，而且演示的效果也达到了，在国外媒体的一致投票中，NATAL的关注度是最高的！虽然制作人说了，NATAL计划还是刚起步，还有很多东西需要完善，但是微软给出了未来游戏的新发展方向。相对而言，游戏阵容方面就显得比较保守了。

bitedust

其实三家的发布会都比想象中平淡，这并不是刻意地要发表骇人听闻的言论。个中缘由很多，扼要地说有三条：

一、关注过度，见缝插针的前期展望和报道，铺天盖地的论战，早就已经让人腻到发呆的地步。E3无秘密，哪怕包括体感在内的新东西其实都已经不那么"新"了，只要留心一下各种新闻的话，多数E3的内容都有点意料之中的味道。

二、玩家已经逐渐习惯了各种牛皮，或者说各种吹破天的牛皮。稍有点阅历的玩家，谁还会真拿播片、动画演示、倒计时这类伎俩太当回事。玩到手的才是真的，其他都是浮云，这在近年来已经被证明了是一条颠扑不破的真理。

三、鼓掌叫好的通常都是憋了一口气，就等着看自己心目中的火山（主机）爆发，所以在这种"主体思想"的引导下，芝麻也必然是绿豆，绿豆难免看成西瓜。游戏或主机，其好坏虽然没有绝对的标准，但是当好坏都被夸大到一定程度时，就不再是没有绝对标准的问题，而是根本没有标准的问题。什么叫没有标准——乌烟瘴气的一团乱麻。

albertsnake

评选本次最累的制作人，那非小岛莫属。往常是两年公布一款新作，这次倒好，一口气就公布了四款游戏！还在《恶魔城》里插了一脚。个人估计，尽管小岛说《MGS 崛起》不是他监督的作品，但他还是会去指导的，因为好歹《MGS》现在是世界级的游戏，小岛不会对一个外包小组放心到那种程度的。小岛参与《恶魔城 暗影之王》指导，想必素质也不会差。至于那些核心饭所谓的丢失了传统，我觉得是没有必要担心的，因为本作是一款尝试次世代新感觉的《恶魔城》，而并不是正统续作。

crazyshark

以前从来没这么热情地期待过E3，但随着今年E3之前PSPgo的曝光、微软放话要出重量级消息、小岛工作室官网的倒计时，使自己对这次E3的期待度达到最高。但是之前的曝光导致PSPgo在发布时的爆炸性明显降低。UMD的取消和滑盖设计，是一种进步，但屏幕变小，手感看起来不怎样（方向键和摇杆太过靠近，但没摸过，不敢太过肯定），机能也没大幅增强，索尼也没公布怎样兼容之前购买的UMD。

本栏目的发言仅代表发言人个人观点

栏目主持 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址

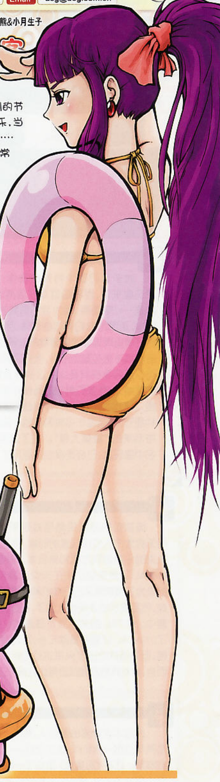
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&暗黑熊&小月生子

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客





■因为邮箱故障，这些天里错过了端午节和儿童节的祝福，在这里向各位读者道一声迟到的节日快乐，也祝愿小编自己节日快乐，当然，更重要的是邮箱乖乖工作……

■编辑部上方的天花板造型非常有简约的艺术感：蓝色的几根大通风管中夹杂着许多巨大的吊灯，本来天花板空旷的结构让人感觉相当舒畅，不过最近这段时间以来，天花板上总是时不时突然传来可怕的轰鸣声，令坐在吊灯正下方的小编忐忑不安，终日担心天降横祸。前几天小编们正坐在编辑部内疯狂敲击键盘，突然听到脑袋上传来一阵酷似台风过境的巨大声响，虽然大多数小编立刻飞速逃离了危险的座位，不过还是对这个神奇的天花板留下了可怕的心理阴影……

■和往年一样，这次E3特刊又是因为篇幅的缘故删掉了大量内容，像《超级机器人大战NEO》（Wii版）等新作的消息就被无情删除了，而《最终幻想XIII》、《真名法典II》等大作的内容也被删了不少。除此之外还有一些精心策划的内容，真是可惜啊。看来只好在下期再给大家来一次惊喜了。



★佛山 陈建业：有一天我同学问我买NDSi还是PSP-3000好，但他已经有PSP-1000，问之，曰："先玩1000，然后把3000给妈妈扣留着，这样她就不管我了。"

本期流行游戏 What's In

《生化危机5》 PS3/X360 （6人）

好不容易突破佣兵第四关30万分，却发现国外的高人已经创造出超过60万分的奇迹。不服不行啊，人与人的差距咋就那么大呢！

——炎骑士

《未知海域2 纵横贼道 联机测试版》 PS3 （3人）

玩头一个小时倍感新鲜，时间长了略显动力不足。期待正式版拥有更多内容。

——《未知海域2》联机测试版体会，ACE飞行员

《逆转检察官》 NDS （2人）

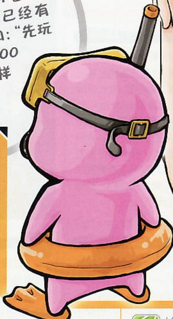
下一作该是《逆转灵媒》重点讲述真宵的故事了吧，或者《逆转小刑警》也行呀。

——玛娜

杂志相关

广西玉林 黄毅华：新栏目"游戏道馆"个人非常满意，首先对此次介绍的"音乐方块"也是比较着迷，这个栏目更加符合UCG刊名"技术"的内涵，提出的"道、技、巧、禅"也很符合栏目"道馆"的讲究，提个建议，话说这《音乐方块》一分钟挑战纸上谈兵理论说了怎么多，在光盘里占上1分钟的演示效果那可是大大的不一样哦，今后还可以让各路达人玩家来"踢馆"挑战，这个建议高吧！我看好此栏目哦。

没想到在当期光盘里同步放出影像配合，着实是一大失败啊。这期光盘全是E3的内容，就算了，以后找机会补上。



长春 周莹："邪魔院"关于日本历史的介绍希望按时间顺序介绍，战役之间有些过渡，方便将整个历史串联起来！

这个主意好！今后"邪魔院"便会以时间的先后顺序对战国经典战役进行介绍，到时还请大家继续捧场啦！

本期读者语录 西安 廖翰琛：《FF XIII》中的那个壮男（包头的），话说也太像纱迦了吧？难道纱迦是SE的制作人！如果真是那就请给我一张带有野村哲也、鸟山求、鸟山明等人的签名和《FF VII》限量版的PS3吧！（玛娜回复：……同学，快从梦里醒一醒！）

读编交流

Email KK：以前去街机厅玩到最后一个游戏币的时候，我就会选择玩西瓜机（就好像那些赌博机一样），结果……真的中了，想走都走不了，继续玩，然后……老妈来了。

我大学时和你差不多啊，最后一个币总去试试身边的麻将机，结果经常中奖。于是就决定下午不上课了，专心打一下午麻将……当然我玩的麻将机不是带彩的赌博机，不然玩一下午赌博机，不是老板哭就是我哭。



Email guile3a：今天我在 227 期杂志第 97 页看到了“游话好好说”栏目，突然看到了小编炎骑士以疯兔形象示人，不禁大喜。本人以前就曾建议炎骑士以疯兔形象示人，在今天，这个伟大的设想成为了现实，本人激动万分，要向炎骑士表示衷心的感谢！俗话说：一滴水可以折射出太阳的光辉，一件小事也可以看出一个小编的品质，从炎骑士以疯兔形象示人，我顿时看出了他的伟大的一面。你想啊，疯兔是多么猥琐的东西，一般人根本是不屑做疯兔的，做了疯兔岂不掉价？但是炎骑士不这么想，他虽然深知疯兔的猥琐，但是为了凸显我们读者的崇高与伟大，他义无反顾地当起了疯兔，正所谓，猥琐我一人，伟大众读者，这是多么崇高的精神啊，我本来觉得自己就是一落魄青年，但是看到炎骑士后，陡然觉得自己崇高起来，顿时觉得信心百倍，对以后的生活充满了希望！啊，我亲爱的炎骑士，你给了我希望，你给了我力量，我要代表全体读者向你表示最衷心的感谢，希望你能把疯兔精神发扬光大，今天猥琐明天更猥琐，以您伟大的献身精神支撑起我们新一代青年的光辉形象！

我对疯兔的热衷基本上等同于 MGS 饭喜欢索利德 · 斯内克、生化饭追捧威斯克。贱格并不是我的本意，但疯兔的猥琐实在太对我的脾气。另外，我在编辑部基本上是属于老好人的那一类，以至于连美编们都经常在背后欺负我。把头像换成疯兔其实是某某美编的主意，因为怕他事后报复，所以我在这里就不提他的名字了，免得日后遭灾（>_<）。

Email 卡卡：我有个梦想，不知当讲不当讲的，我想当一个游戏的剧情编辑。现在上大二的我每当与同学谈起这个梦想的时候，同学都会说，靠，别傻啦，现实一点吧！我就不知道这个梦想哪一点不现实啦。没什么，写一封电子邮件向小编们发一下牢骚。

人因梦想而伟大，更伟大的是要为这个梦想而坚持。不要理会那些冷言疯语，把这些当作激励，要更加坚定自己的梦想。游戏剧情作家并不是什么“难于上青天”的梦想，好好规划自己的未来之路，我相信你的梦想一定会实现，加油！

柳州 陈嘉：杂志的一些文章中，所用的论据正是读者想了解而杂志中没有提及的，如一些作品的销量，一些作品评分的差距等，其中作品的销量可以专门开辟一个栏目来介绍，因为“排行榜”只能反应一些热门游戏前几周的销量，那些游戏的总销量和一些叫好不叫座的游戏的销量却无从得知。而销量对于玩家是非常重要的，它关系到一些原创游戏是否会出续作以及这些厂家的战略变化。我认为栏目中可以收录一个月前“黄金眼”被评分的游戏，列出其首周销量及月销量，一些值得关注的游戏也可连续跟踪，结尾再作些点评，半页纸左右可搞定。

你提出的意见目前操作起来还有一定的难度，主要是一些排名靠后的作品很难统计到当周或当月的确切销量数据，当然引入优秀原创游戏的想法还是很不错，在以后的排行榜中我们也会尝试用新的方式来表达这方面的内容，尽请期待！

Email Edison：有一个小问题，夏季眼看就要到了，可为什么上一期的“影漫搜查线”中介绍的却是春季番的日剧呢？

相较动画的四月番而言，日剧的春季档要来得稍晚，很多重头作品都是四月底或五月初播出。为了给大家带来更具有参考价值的剧集介绍，我们往往会根据已播几集的实际收看效果来给大家进行推荐，再加上杂志出版的滞后性，因此在时效上就给大家带来了一些小小的误解，小九在这里要跟各位说抱歉了。不过说起夏季番日剧，个人非常期待新一季的《诈欺游戏》，不知道大家还有什么其他好剧推荐呢？

贵阳 吴星宇：本期新加的“游戏道馆”的确不错，这些都是小编们的心血和经验，不过就是看得不过瘾，看着看着就变成且听下回分解了，汗。其实我的游戏心得嘛，就是玩任何一款游戏都要把自己整个人融入当中，这样打起来才带劲，另外不要先把畏难情绪放在首位，遇到困难要灵活思考，这样对我们大脑也有很大的帮助。不要动不动就去看攻略，实在想不出来破解方法，躺在床上休息一下，闭目养神，可能灵感会随之而来！我打很多游戏就是靠这个方法翻版了！

吴星宇同学说的对呀，打游戏就要找到攻关的乐趣。关于畏惧心理，只有切身尝试，不怕牺牲才能终成正果……鉴于每个人本身的反应能力、知识量和语言能力在内的实际情况不同，对攻略的依赖程度也不同，这对于写攻略的人也是一种考验，要将流程和心得掌握好比例，才能写出对每位读者都有一定用途的文章。当游戏水平达到一定程度后，适当的交流就非常必要了，除了“师傅领进门，修行在个人”的前提之外，“以诚相待，不耻下问，取长补短”才能不断进步，这也是我们“游戏道馆”存在的意义了。

Email nintendo123：贵刊可以考虑从人气最低的几个栏目里省些页数，弄一个介绍模型，美少女的手办的栏目，页数不用多。这样杂志的内容能更丰富些，不知道意下如何。

感谢你的意见。其实我们以前就有这个栏目的，只不过后来大家建议“从人气最低的几个栏目里省些页数”，就砍掉了……

★衡水 张明：多哥在家中的地位一定不高，在 UCG 的“360 全方位”专栏的左下角总是能看到多哥被小多边形痛扁。

拍肩效应

剧本 九兵卫



本期读者语录 广州 郑俊杰：UCG 的邮箱崩溃，我真的傻了，上次发什么内容都不记得了，作为赔偿，我要雷电的明信片。（玛娜回复：雷电初来乍到，明信片还没有绘制完毕，不如你选张其他人的？）



Email 白发渔樵：本期的光盘都没有感兴趣的，希望以后可以放一些经典游戏或动漫的OST，比如《星之海洋》好象出OST了，因为个人比较喜欢轻音乐，而游戏音乐自然是其中的上乘之作啦(^_^)，也建议各位小编同学工作的时候放一些轻音乐，不要一天就听《BIO5》那恐怖的杀丧尸的哀嚎，可怜了玛娜姐了……

其实我们的工作状态还没有那么可怕啦，小编们可不会把游戏音乐放到整个办公室都能听到，想在编辑部听歌或是玩游戏都是要戴着耳机的，这也是为了营造良好的工作环境嘛，虽然这样一来连其他人的声音都听不到了……另外，我个人觉得丧尸的哀嚎还是挺好听的，至少比主角的惨叫好听……

Email lds.no.1：我是贵刊的忠实读者，正在广州上初中，贵刊充实丰富的内容和优秀的印刷质量外加DVD9.8元实在非常厚道，但最近我发觉一个非常严重的问题，由于买贵刊，我的钱包里已经挤得满满的了——里面全是两毛钱硬币，我实在找不到地方去挥霍掉这些两毛钱，所以请你们改成10元整吧，我相信其他读者也愿意的！

价格问题暂且放在一边，让我好奇的是你的钱包里是怎么塞满"两毛钱"硬币的。

Email wolffun：我下了一个4G多的《FF Ⅶ AC》，竟然发现是英文版的……对于一个纯血统的日式RPG狂人来说这是地狱般的打击，看来我还要重新下日文版的了……我发现英文版的配音和日版的声优的声音差不多，特别是蒂法，但只有克劳德的声音不像樱井孝弘的，不知道小编有没有人下到过英文版？

对于日式游戏的爱好者来说，英文版的配音确实让人难以忍受，不过如果是日式游戏和美式游戏通吃的玩家，两个版本都体验一下其实也并无不可。其实我就有个和自己非常过不去的习惯，就是一边听英文一边看日文字幕（或者反过来），目的是想将自己培养成传说中的双语甚至三语人才，不过至今为止这个计划还没有成功，而且每次坚持的时间都无法超过二十分钟……总之，估计等我学有所成的那天到来，炎骑士的《生化5》佣兵模式都可以拿到80万分了。

Email 李子：看过前几期UCG后，最令我影响深刻的就是那《中场暂停》的四格漫画了，为了小多多洗澡而停下手中激动人心的游戏，想必这就是多嫂不反对多哥玩游戏并以游戏为事业的原因吧：为了家人可以放弃自己的最爱（至少暂时是这样），多哥你是个真男人！敬佩ing……

你觉得我是真男人，那天和我并肩作战的Gouki等人就把我当"真小人"了，本来那一轮很有机会突破我们丧尸记录上限的，结果就因为我的"临阵脱逃"，导致他们三人屈死在丧尸的口下，结果他们为这事留下了阴影，每次与我组队的时候都要问："孩子澡洗了没？奶喂了没？睡了没？"

Email resident：最近琢磨出FPS的相克表：个性：准的打不过猛的，猛的打不过阴的，阴的打不过准的；战术：打游击的打不过阵地的，打阵地的打不过偷袭的，偷袭的打不过打游击的；网速：普通的打不过好的，好的打不过卡的。卡的打不过普通的；数量：一个人打不过一群人，一群人打不过一颗手雷，一颗手雷打不过一个人；心态：冷静的打不过不要命的，不要命的打不过心态不正的，心态不正的打不过冷静的——还有，忘了，下次补全。

阁下是最近Email里的明星啊，每天都是发数封信来轰炸，而且内容也绝不重样，不让你上稿杂志怎么说得过去呢？呵呵。当然，写得也挺不错的。不过我们这边有个正在实习的阳光成员，此人是FPS高手，他好像有点意见哦！

《街霸》四格

小编们在邮箱中收到了一名热心读者寄来的《街霸》四格，笑果比较显著，在这里特别刊登出来与诸位读者一同分享。 作者 小学馆



最"诚实"的读者

Email LU的卡卡：过了大半年，偶的论文终于通过答辩了（TAT），题目是《任天堂公司市场竞争战略浅析》，嘿嘿，不错吧？当然要非常感谢UCG、《游戏·人》、《Wii专辑》，还有darkbaby、lancer等作者Orz，不过我有个问题很担心……论文中有部分段落是我照抄的，应该不会有啥法律责任吧……当然，肯定是经过偶的再加工（例如顺序变倒叙—_—+）不过当然还是得到你们的保证比较安心一点……

UCG和高考

Email cordial：小编们好，刚高考完了，写封信问众小编好！我现在心里是又爱又恨啊！However，不知各位是否记得在228期99页的"编辑部落"中，最后一类中提到"那么这类读者简直就可以称之为小编们的缪斯了。"我看到这里当即就感觉一股磅礴的高压电从头到脚流过（虽然我是躺着的）。为什么不早？天呢？高考语文阅读中有道题是理解句子"心安理得的人是幸福的，缪斯是不会关照他们的。"根据语境我猜缪斯可能是某厄运神，可看到99页我才豁然开朗，原来是说这种人没有创造力啊！

最后，提两点建议，一、明年的6B期一定要早出。二、大家可以出套语文高考押题卷，全当赚外快了。

看到你的来信后我感到非常惋惜，居然没能帮上广大参加高考的读者朋友的忙，鉴于此玛娜决定以后在"读编"里开辟一个生僻名词教学园地，只教"平时没必要知道，知道了用途也不太大"的名词，专职为大家进行考前突击培训（老编怒目）！呃……说回正题，缪斯在神话中是天神宙斯的九个女儿，分管各种艺术，现在我们说起缪斯一般是指灵感女神、完美女神和幸运女神的意思，广大的男性读者们不妨试试看以后以此赞美女友喔。

本期读者语录 Email LU的卡卡：有句话想要借UCG跟广大的无机一族说：次世代的确很美好，但凡事都要量力而为，杂志上登过的啥节食计划什么的偶不是很赞成，毕竟还是身体要紧啊～用自己能承受的方法来实现吧！（玛娜回复：正如你所说，用节食的方式购买主机确实不值得提倡，不过鱼和熊掌毕竟不可兼得。）

Email zh_zero5277：E3 结束了！感慨很多！最期待的 PSP 走终于见到了！当泄露图出来的时候还以为又是哪个厂商山寨的呢！可没想到！唉！说句实话：看见 PSPgo 有种看见大海的感觉！但愿 SONY 能像当年 Nintendo 发售 NDS 一样，以后发布一个好看版！但 NDS 起码有自己的特点呀！PSPgo 呢？屏幕小了！没有触摸屏！没有重力感应！你的特色在哪呢？惟一感觉就是更像 MP4 了！游戏却成了附带品！看来 SONY 要靠这个翻身有点难度！别到最后成了“PSP 滚”了！

要是有触摸屏和重力感应，以后 PSPgo 的游戏用如今的 PSP 不是都玩不了了？说实话，看久了觉得 PSPgo 也不是很丑呀！

★ Email 小燊：看见你们每期都提到每天玩到三点多，警告你们别玩那么久哦，累坏了赶不了稿子，最终导致没 UCG 看的我会发飙哦！

广西玉林 黄毅华：请同学们拿出教科书 UCG 第 228 期，翻开第 7 页，第二段，现在有请一位小编朗读一下……

猛拍一砖 肇事者：星夜

“某编乱入”念道：“当 SCEA 总裁 Jack Tretton 的口中吐出《最终幻想 X Ⅳ》时，现场爆发出一阵笑声，大家都以为 Tretton 一时口误把《最终幻想 X Ⅲ》误说成了《最终幻想 X Ⅳ》。谁知……” 好好，停一下，再请另一位小编念一下最后一段。另一小编乱入：“《最终幻想 X Ⅲ》将于 2010 年全球同步发售，PS3 独占家用机版，另外也将推出 PC 版……”念下去啊，你继续念下去呀，知道哪里出问题了吧，最后一段总结性的问题中，居然出错，明明是《最终幻想 X Ⅳ》却写成是《最终幻想 X Ⅲ》，这个误会可就大了。看看日历确定今天不是愚人节后，从背后不知道什么时候拿出大号的板砖，对着众小编学冯大导演在电影《功夫》里的怒吼“还有谁！”

Email 李子：玛娜 MM 在“读编往来”里，说《FF X Ⅲ》的女主角叫雷电……瞬间无语，那女主角叫闪电好不……不过鉴于玛娜是个 MM，我们就不计较了，嘿嘿～

猛拍一砖 肇事者：玛娜

小 P 杀手

Email 瞌睡：昨晚做了一个古怪的梦，梦见我今年假期的时候回海南了，然后我在走路的时候捡到了一台 PSP-2000！很新很新，当时我就激动的体无完肤了……正准备高兴的回家呢，一个 JS 就盯住我了，说了一句：拿来修！当时我就惊醒了……你们知不知道我多可怜，买了 3 台小 P（两台 2000 一台 3000）却都坏了，JS 给我修了再修，时间是推了又推，比如说 4 月 8 号到 4 月 13 号，到时间却还没修好，然后又推，到现在又说到 6 月 8 号，什么时候是个头啊……JS 啊 JS 啊 JS，最恨 JS……同情我吧众编。

请您将使用小 P 的习惯与心得传授给我们，相信一定可以写成一篇名为《千万不要这样对待你的小 P》的特企造福广大读者。

预言大师

汕头 自由的基拉：纱迦老师，您在 Tot.227 期上的“预言”我破解出来了！您是说“PSP-3000 在 2010 年前不会被破解”！作为一名准高考生，这次破解行动无疑是对我十一年语文学习的肯定。不过，似乎在 Tot.227 上就有关于 PSP-3000 的破解消息，所以与其说是“预言”，不如叫“预告”吧。

haokuncai：纱迦大哥的预言真是准！我是在 6 月 1 日拿到 UCG 的，看到王晨的发现，我兴奋了好一会。6 日我上游戏城寨，就看见了“PSP-3000 完全破解”的新闻，真令人热血沸腾！希望纱迦大哥再接再厉，继续做出对广大玩家不利的预言。

看到你的这封来信后，我的心情久久不能平静。因为我一直都预感自己不会中彩票头奖，结果到现在为止果然没中过彩票头奖。看来我强大的预知能力只能为广大玩友服务，我只好继续牺牲自己的福祉，为广大玩家献上一个又一个的反预言了。阿门！



数学没学好

剧本 多边形





又到一年 E3 时

还清楚地记得去年 E3 召开的时候，小九才刚刚进入编辑部。转眼一年的时间已经过去了，不知不觉中 E3 再次来到了我们身边。不夸张地说，E3 是一年中编辑部最忙碌的时间之一，也是全年杂志的一个比较关键的工作重点。为了能带来更全面更直观的报道，小编会不辞辛苦、远赴美国 E3 现场进行采访、拍摄以及试玩（多哥辛苦啦），而无法前往 E3 的小编则会集体留守编辑部共同收看来自大洋彼岸的发布会直播，虽然由于时差的缘故，发布会大都在北京时间凌晨举行，但众小编依然充满期待、兴致高昂，和所有玩家怀着同样激动的心情共同体验这一年一度的游戏盛会。当然，看完发布会，小编们就要着手整理资料准备投入第二天紧张的工作了……当各位读者拿到本期 E3 特刊时，小编们的任务才算基本完成，至于内容是否满意，还要靠大家来评判啦！

本期读者语录 Email 罗子卿：我强烈地呼吁各位玩友用 Email 给小编们写信，第一：环保；第二：节约钱；第三：可以让玛娜姐放松啊！减少她拆读信件量，保护身体健康。所以大家如果爱各位小编，爱玛娜姐，就用电子邮件吧！（玛娜回复：其实对平信和 Email 小编们都是一视同仁的，平信有亲切感，Email 比较便捷省事，不管大家用什么方式和小编联系都会让小编们非常开心。）

英语的尴尬

剧本 多边形



★北京 王光辉：女儿终于高考结束啦，苦难的12年应试教育终结了，UCG可以好好看啦，好好补一补！

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.11

盼星星盼月亮，咱终于等到一年才有一次的暑假啦！虽然天气一天比一闷热，但一想到有那么多游戏在等着自己去玩，就会觉得兴奋不已、坐立不安。不过从以往的经验来看，暑假虽然长但过起来却也很快，看来还是得先制定一个明确的计划才行。

——无锡 王亦宁

解析： 包括高考在内，大大小小的考试一结束，很快便将进入暑假。这是学生玩家一年中最漫长的一个假期，很多人都在期盼它的到来，因为这意味着我们一下子多出了很多可以自由支配的时间，彻底地进行一番游戏补课当然是免不了。虽然空调能解决气温高的问题，但长时间游戏却对身体不好。利用早晨或者傍晚凉爽的时候多出去透透新鲜空气。此外，大家应该也知道炎热的天气下长时间游戏有损主机的使用寿命，所以游戏时别忘了保持顺畅的通风以及良好的空气环境。

热！热！热！ 以前在大学宿舍里玩游戏，一到夏天就头疼。因为没有空调，热了也只能冲个澡或者猛吹电扇；闷热的时候也容易烦躁，酣战之余还得偶尔换几款"解暑"游戏进行调节。到了气温略有下降的晚上，烦人的蚊虫也来凑热闹，关了灯后更是没人可以忍受它们肆无忌惮的叮咬，幸好躺在床上玩掌机可以避免这个问题。不过到了后来，很多人都想到了一个避暑胜地，那就是大学里的空调自习室……当然了，我们只提倡大家去那里学习或者充电。

本期话题：

①暑期的游戏计划；
②聊聊作为玩家的你与高考的故事。

史上最强读者

Email wangyun：本人是史上最强大妈型UCG骨灰级伪游戏机迷！

名词解释如下： 大妈型：本人今年30，是小编们曾经抱怨过的、光看书不来信的大叔大妈级典型代表；骨灰级：UCG从2002年至今每期必读，空间有限，忍痛卖掉了1/3，废品回收费居然高达60元；

伪游戏机迷： 事实上本人是美女，从不玩游戏机，UCG是老公买的，我只负责看"读编往来"和"小编寄语"这类娱乐性比较强的内容，基本是新书入手从最后一页开看，无视所有攻略和硬软件知识介绍；

史上最强： 不玩游戏机的美女，居然看了7年游戏机杂志，有比我强的出来冒个泡看看？这封邮件没别的意思，告诉一下各位小编，还有我这号人物存在！另外托大家的福，努力工作拼命玩在N久前就成了我的座右铭，只是玩的不是游戏机！ o(∩ _ ∩)o

坚决不上当，发一张抱着最新期杂志的照片来看看先！嘿嘿。

最危险的看碟环境

黔东南 谢松华：全中队上下就一台办公电脑，每期的光盘我都要在晚上吹完哨后潜入办公室……基本上一张碟要分三到四次潜入方可看完（玩的旧是心跳），碟中最喜欢是"热血最强"这个栏目，真想自己也能在一款游戏上成为达人啊。

你的执着真是太让小编们感动了。另外，在这种环境下看光盘，相信你一定是最能体会到斯内克潜入时心情的读者了。

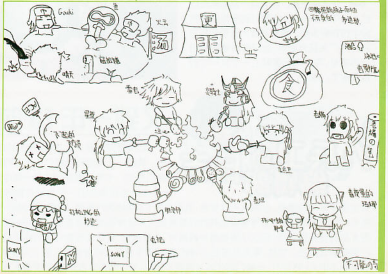
最危险的读者

济南 刘为良：收到晴天同学的明信片，大爱！是你激励起了我回信的动力。自豪吧，尖叫吧，拍胸吧，崩坏吧，小小晴天！

武汉 流岚maaya：其实吧，我对游戏的爱归根结底两个字：声优！所以虽然在看杂志，却没有萌发出给编辑部写信的冲动……直到这一期我终于留意了一下"读编往来"，然后……我萌了，没错，我萌了！纱迦！你怎么可以这么萌！看头像那小脸长得！多妖娆！多魅惑！多么让人双腿发软！啊！关键是还是小受（腐女被抽飞）！嗯，没错，作为一个新读者，我今天才发现原来纱迦是男的……

度假的小编们

广州 不可能の奇迹：为感谢UCG给我带来了不一样的生活，小弟起笔画了一幅画，看小编们平常这么辛苦，带你们去度假一次吧。画完后才发现：原来画得这么下水道（臭），但是心意才是最重要的嘛。顺便解释一下：其他美编啊什么的都去游泳了（不会游泳的去看电影了），老编为什么会站出来呢？因为四个字：突发奇想！



本期读者语录 Email Bingyang Hang：刚刚看完E3的微软发布会……至于微软的体感，很好很强大，我仿佛看到了脑后插管时代的曙光。
（玛娜回复：游戏的发展速度已经远远地超出了我们的想像，相信在科幻电影中看到的幻想成为现实的未来离我们不会远了。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

BLAZEPRO® 超技 本期奖品由超技电子商行独家提供

3名 本期大奖



超技X360专用街机摇杆

10名 二等奖 超技 HDMI 线材



10名 三等奖 超技 NDSL 3 合 1 保护壳套装



6A 互动信箱礼品名单

大奖 超技 Wii 经典手柄

		汕头	林　刊
重庆	蔡阳	三亚	王明全
内江	陈伟强	天津	谢婷雨

一等奖 爱国者 PC 专用手柄（蓝色黑色 随机抽取）

广州	陈兆弘	上海	吴　军
巢湖	郭冰冰	武汉	曾宗颖
常德	黄　燊	太原	张　卞
佛山	黎伟滨	北京	张智康
贵阳	刘媛玥	苏州	朱嘉伟

二等奖 双 USB 输出旅行充电器

玉林	黄毅华	昆明	徐　敏
北京	施　捷	福州	许尚宏
杭州	王成武	杭州	俞卫晔
石家庄	王　耀	上海	张文卓
抚顺	徐慧娟	济南	赵怡林

特别放送 超技各类电玩周边

北京	邓伟明	桂林	王翰雅
南通	黄一晨	北京	王俊锋
南京	李晓潘	上海	王哲伟
常州	廖　玲	无锡	吴志平
玉溪	刘冠南	大连	周　靖

本期特别放送

10名 超技各类电玩周边（随机抽取）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 这次 E3 报道采用了快（228 期）和详（229 期）兼顾的做法，请问你觉得这种形式如何？有什么意见吗？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《机动战士高达 00 完全事典》，定价：28 元；《iPhone 专辑》，定价 28 元；《CLAM-PHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家收藏——黑执事记录全集》，定价：22 元；《真·三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真——大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 e 族》第 6、7、9 辑，定价：19.8 元/辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 辑，定价：9.8 元/辑；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28 元《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元/辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价 16 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；《模魂志》第 33 期，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1～4 期、第 6～12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21～26 期，第 28～31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43～45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40～43 辑、第 61～65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87～90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96～99、104～113 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 Vol.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10～19 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 Vol.5》，《PSP 专辑 Vol.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.5》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164～167 期、总第 173 期、总第 179 期、总第 180 期、总第 184～186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215～217 期，定价：12 元。总第 223 期～228 期，定价：9.8 元。总第 229 期，定价 15 元。总第 73·74 期、总第 137·138 期、总第 162·163 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第 30 辑、第 32 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1～5 辑、第 7 辑，定价 9.8 元；第 8～11、14～18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9～11、13、19～23 辑，定价：9.8 元；第 26 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《PS3 专辑》第 5 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

请问一下为什么我的日版X360双65nm的主机在购买时，包装里自带的是175W/14.2A，即单65nm主机的电源呢？不应该是150W吗？我的机器三码合一，主机后面的铭牌和电源接口上也是标注的12V/12.1A，150W的电源可以插进去，内置闪存是214MB，难道说原配件被奸商换掉了？175W比150W电源功率大，是不是就更好更稳定呢？心里总觉得是被骗了。[北京 李靖]

根据你对主机的描述和官方标准配置，你所购买的双65nm主机必定会附带150W的电源，如果你所看到的为175W，那就很有可能是商家出于某种原因在出售前动过手脚，建议你立即找其进行更换。另外由于175W和150W电源输出的电流打消不同，所以绝对不能在不同的主机上混用，否则很有可能引起主板电路烧毁等难以挽回的损失，而你所说的“电源功率越大就更好更稳定”则完全没有科学依据，一定要将错误的观念改正过来。

最近刚买了PS3，但在电玩店试机时拿了一张《生化危机5》的碟，进入游戏后提示有36M的更新内容，随后就看见店主把盘退出来进行更新，不过之后我在家里更新时都没有把游戏光盘退出来，这样会有影响吗？另外一般的电玩店有卖PSN点卡的吗？[塔利亚的蝙蝠]

当PS3游戏在执行自动更新时，通常主机都会强制退出游戏并开始下载补丁，所以是否取出游戏光盘并不会对主机产生任何影响，你不必为此担心。而鉴于目前国内大部分信用卡都不能在PSN服务器上消费的现状，在淘宝网等网络商城中购买PSN点卡是很多玩家的首选方式，因为你只需要在付款后从卖家处获得“充值代码”即可在PSN上为自己的账户充值，从而省去购买实体卡所产生的邮寄等其他费用，所以国内的电玩店出于盈利周期等因素考虑，绝大部分都没有PSN点卡出售。

请问把PS3里的哪些东西删除会导致已获得的奖杯消失呢？因为从主机上存储的内容来看，我觉得涉及游戏的好像就只有“管理保存数据”和“管理游戏数据”两类，前者一般都很小，只是记录游戏的进度，感觉不会影响奖杯，后者则很大，一般都是四五个G起跳，这是不是就意味着把它删除就会让奖杯丢失呢？但如果不删它的话，不再玩的游戏却还占着很大的硬盘空间，岂不是玩的游戏多了就只能换大硬盘了？[yuan yang]

和X360的成就系统类似，PS3的奖杯只和玩家当前使用的账号挂钩，删除游戏在硬盘上的存档和硬盘安装文件都不会影响已获得的奖杯数据。另外在保证主机联网的情况下，查看“奖杯收藏”后系统都会自动与服务器上的数据同步，即便今后出现硬盘损坏等现象，更换新硬盘后使用原来的账号重新注册PSN也能恢复曾经获得过的奖杯数据。

①Wii如何联网（互联网）玩游戏？是否需要付费呢？像我这样玩D版的软刷机器能联网吗？②X360、PS3、Wii的联机方式是一样的吗？有什么区别？为什么经常听小编们谈论X360和PS3联机玩游戏的事情，却很少听到Wii相关的内容呢？[endlessf]

①Wii使用有线和无线网络都可以进行联机游戏（只要游戏支持联机对战即可），并不需要玩家支付额外的费用，是否软刷也对此没有影响。②次世代三大主机的联机方式不尽相同，与其从理论上去区分它们，不如从联机速度和稳定性的方面去判断才更有参考价值。由于国内的网络连接任天堂的官方服务器速度不理想，再加上很多玩家对Wii的网络环境设置感觉过于繁琐，所以国内实际使用Wii联机游戏的玩家并不多。当然Wii的绝大多数游戏都以轻松休闲为主，缺乏X360和PS3联机游戏的对抗性也是其相关内容很少出现在杂志上的原因之一。

①PS3很久没开机了，某天心血来潮想玩下游戏，本来开机后所有操作一切正常，但联网的时候问题就来了。由于之前PS3上网是用无线路由连接的，而现在路由借给了朋友所以只能直接插网线，在网络设定里本想更改相关参数，怎料改的时候却不知道为什么突然死机了（就是右上角的小圈圈不动了），最后只好长按开机键关机重启，结果继续设定又在老地方连续死机好几次……不知道这样折腾主机会不会有什么不好的影响啊？一般死机后应该怎样操作才算规范呢？现在的问题还有办法解决吗？②因为对“《马里奥》系列”很有爱，所以最近想买个Wii，虽然韩版很便宜，但不是很了解，而日版翻新机又太多，最后看中了E3上公布的黑色Wii，只要到时候尽早购买就应该不会有翻新的日版黑色Wii吧？[悠游の云／:g]

①根据你所描述的情况，你很有可能是开启了PSN账号的自动登陆功能，再加上由于网络环境的变更，导致主机连接服务器没有得到响应才出现了死机的现象。建议你在开机进入XMB界面后，先切换到“PlayStation Network”一栏中的“PlayStation Store”停止账号自动登陆，再进入网络设定的界面，选择“自订”的方式来完成相关设置。至于死机后的规范操作大多数都是玩家互相之间总结出来的，并没有得到官方的证实，基本上都是长按电源键强制关机即可。最后频繁的死机重启在玩家的潜意识中难免会认为对主机会有一定程度的损害，所谓“宁可信其有，不可信其无”，平时在使用时尽量避免出现类似的情况总是没错的。②翻新机的出现主要是部分不良商家有利可图的心理在作祟，但由于目前各个版本的Wii主机都可以通过软刷来进行破解，再加上由于日元汇率等因素，日版主机相对韩版主机并没有明显的优势，很难成为国内市场的主流版本，所以即便是日版黑色Wii发售，国内商家最多也就是针对不同的颜色来炒作价格，在短时间内并不会去做“翻新此类主机”这种吃力不讨好的事情。

游戏 GAMES

①PS2版《荣誉勋章 前线》的无敌不死秘技是什么？在主菜单用手柄怎么按？②60GB港版双65纳米的X360套装里含原装色差端子线吗？港版机是直插电源？还是要再配个电源转接器呢？[上海 俞冠乾]

①游戏中的秘籍只需要在进行过程中随时按下START暂停，再按顺序输入以下的按键返回游戏即可产生效果。②60GB港版双65nm的X360套装标配有色差端子线和220V直插电源，并不需要额外的转换器即可在国内使用。

秘籍按键	效果
○ SELECT R2 R2 R1 R1 L1 R1	增加子弹防护罩
□ L1 ○ R1 △ L2 SELECT R2	无敌
○ L2 □ L1 SELECT R2 △ SELECT	无限弹药

最近我一直在玩《真·三国无双 联合突袭》，所以想去PlayStation Store上下载更新补丁，但是在注册的时候遇到了问题。我查阅了很多有关如何注册的说明，但是在填写邮箱之后却一直收不到确认的邮件，收件箱和垃圾邮件里都没有。我想小编们应该都注册过吧？请问这里的邮箱到底要怎么填呢？如何收到确认的邮件？我是直接在PSP上注册的。[chenzhili89]

无法收到确认邮件的情况的确很少出现过，如果你确认正确填写了邮箱地址，那么最好更换hotmail、QQ（foxmail）邮箱再进行尝试。另外为了避免无线网络不稳定的因素，建议你最好选择电脑上网进行注册（https://store.playstation.com/login.gvm），而PSP注册的账号同样适用于PS3登陆PSN，所以在之后填写地址邮编等详细信息时，必须要确保邮编和所注册的服务器地区相符才能完成后续的操作。

最近拿《如龙3》的奖杯郁闷了，有几个问题希望得到晴天的解答。①グルメマスター奖杯包括酒吧和饮食店里的酒吗？②Answer×Answer怎么才能赢十次？完全不懂日文啊……③第

本期读者语录 Email 861023 jackson：告诉小编件事，我要结婚了。时间过得好快，一个男孩变成了一个男人了，我女友也是UCG饭，以前没认识她的时候都是我自己买，后来她单位有订书刊的补贴所以就节约啦。晴天回复：能够找到志同道合的人生伴侣真是可喜可贺，不知道你LP的游戏水平如何呢？呵呵。

五章在吉田打棒球时为什么只有简单和普通难度，而没有困难和宇宙难度呢？④晒しの龙奖杯如何拿？⑤ナイス・ヒッター奖杯具体的拿法是什么？⑥ミニゲームマスター奖杯解释是所有迷你游戏制霸，请问都包括什么游戏呢？如果可以的话，能不能在游戏3.0里面刊登一下奖杯攻略呢？［VIVI］

①グルメマスター奖杯要求玩家吃过所有饮食店和酒吧里最贵的东西，不但要注意汉堡包店必须选择“食べつぃく”堂食，神室町中还必须先在便利店购买《东京一周间》的杂志，这样才会在九州一番星、スマイルバーガー、ジェラテリア神室、寿司吟、韩来这几个餐馆中追加最贵的隐藏食物。②玩家必须在“Answer×Answer”的四种规则中各获胜5次才能获得奖杯，由于其中的问题涉及常识、娱乐等多个方面，所以即便是刊登出所有的答案，在实际抢答时还是很难做到必胜，你只能通过不断的答题来记住问题和答案的关键词，当然耐心和运气都是不可缺少的。③高尔夫的难度会根据玩家参加比赛的次数而逐渐增加，而要想达成该迷你游戏“Complete”的目标就必须在“コンペ模式”中获得过“-5”的成绩才行。④晒しの龙奖杯需要玩家在任意一局麻将中，尽量碰或吃牌使手中只剩下一张牌并最终胡牌即可。⑤ナイス・ヒッター需要玩家在棒球游戏的“难”难度中一球命中两块得分板，瞄准两块得分板中间的线会比较容易达成目标。⑥游戏中共有20种迷你游戏，包括アロママッサージ、ダーツ、ビリヤード、カラオケ、ボウリング、チンチロリン、丁半博打、こいこい、おいちょかぶ、ルーレッド、ブラックジャック、ポーカー、UFOキャッチャー、Answer×Answer、将棋、麻雀、バッティングセンター、ゴルフ、钓り、シューティング，具体的奖杯攻略你可以参考《PS3专辑 Vol.5》的相关内容。



刚入手了EA的《街头滑板2》，进游戏后出现在线登陆的选项，一个是用已创建的账号，另一个新建账号，于是我就用之前在“香港EA官网”注册的账号尝试登陆，结果却不能用，提示帐号和密码错误……之后用之前注册的账号再次进入“EA香港”，结果报错，不得已只好重新注册了一个，当场验证完可以登陆，但退出后再进入游戏又说账号密码错误，这到底是怎么回事啊？我的主机是港版160GB，游戏也是港版，PSN注册的港版。［杜登峰］

根据晴天从官方得到的答复，目前《街头滑板2》暂时还没有推出过港版，所以你在“EA香港”注册的账户自然就不能在游戏中使用。你不妨先根据游戏的外包装来确定游戏的具体版本，然后再进入EA的主站（http://www.ea.com）选择对应的区域或直接使用游戏中自带的注册功能建立新帐号即可顺利进行游戏了。

最近从Xbox LIVE上购买了《忍龙2》的任务模式，但发现其对应的成就都是秘密成就，请问具体是什么内容呢？这样才便于自己有目的的挑战。［shiyong0517］

游戏追加的10个秘密成就全部和任务模式有关，完成后可在原有1000点的基础上追加250点成就点数：

追加成就	完成条件
4つのミッション制覇	完成MISSION1～16中的任意4个
8つのミッション制覇	完成MISSION1～16中的任意8个
忍の道でミッション制覇	完成MISSION1～16
强者の道でミッション制覇	使用“强者”难度完成MISSION1～16
悟りの道でミッション制覇	使用“悟り”难度完成MISSION1～16
超忍への道でミッション制覇	使用“超忍”难度完成MISSION1～16
记章を获得	获得过MISSION17～24中任意一关的记章
全てのブロンズ记章を获得	MISSION17～24中分别获得超过100万的カルマ
全てのシルバー记章を获得	MISSION17～24中分别获得超过150万的カルマ
全てのゴールド记章を获得	MISSION17～24中分别获得超过200万的カルマ

目前《橡皮男孩》只差一个“765”的奖杯没拿到了，奖杯的要求是在765m时向Girl报告，可我把BOY的身体拉长，再把东西吐出来缩短，要怎么才知道自己的累加长度是多少呢？有具体的算法吗？［大连 阳离子］

这个奖杯并不需要你去仔细计算长度，首先在关卡开始后，将左摇杆往右拨并同时按下START键开启累计拉伸长度菜单，然后将左摇杆和右摇杆都慢慢朝左拨来改变长度，尤其是快接近765时一定要注意力度，最后只要达到要求就立即左摇杆往上拨并同时按下START报告即可。

①请问PS3版《WE2009》里有没有经典球员啊？如果有在哪里才能找到？②现在每期买书赠送的DVD中都说有神秘礼物，可我怎么用电脑播放从没看到过呢？［上海 柳嘉鹏］

①游戏中的经典球员需要使用特定的队伍完成杯赛才会出现，具体情况可参见后方的表格。②从226期开始，每期GAME HALO DVD中都会附赠玩家近期游戏的原声音乐、壁纸以及实用软件等内容，在使用电脑进行播放时，打开“我的电脑”然后使用鼠标右键单击光盘的图标选择“打开”，将其中名为“光盘附加内容”的压缩包拷贝到电脑上解压即可。

隐藏球员	出现方法
经典阿根廷	使用阿根廷赢得世界杯
经典巴西	使用巴西赢得世界杯
经典英格兰	使用英格兰赢得世界杯
经典法国	使用法国赢得世界杯
经典德国	使用德国赢得世界杯
经典意大利	使用意大利赢得世界杯
经典荷兰	使用荷兰赢得世界杯



当各位读者拿到本期杂志时，一年一度的高考已经早以落下帷幕，而面对难得的假期，很多玩家自然萌生了购买新主机的想法，所以近期邮箱也被此类邮件塞得满满当当。在这里晴天特别提醒发送过此类邮件的玩家多关注杂志的“软硬兼施”栏目，这样既避免了《问题小卖部》重复回答相同的问题，大家也可以更准确地了解主机的最新行情和破解进度，为购买主机提供更具参考的意见。最后还是让我们一起来看看本期的难点问题又是什么吧！

虽然杂志上没有做过多的介绍，不过自己还是迷上了《外星战役》这款充满欧美元素的策略游戏，所以想请问一下游戏一共有多少关？所有关卡的秘密任务又是什么呢？真想快点把本作完美啊！［死猫］

看来在226期“游戏进行时”上的相关内容还是吸引到了不少玩家来挑战本作，现在晴天就将游戏全部30关（其中9S和26关无秘密任务）的秘密任务尽数公开，而在胜利条件的影响下，其中有部分完成起来还是相当有难度的，努力试试看吧（笑）。

关卡	秘密任务
1	让两个机器人都与Loki对话使其加入战斗
2	消灭包括能量井附近在内的所有外星人
3	消灭掉所有破坏设施的外星人
4	在10个回合内抵达神殿
5	前往地图左上角的小岛
6	在地图左上角的石碑处发现地下入口
6S	在Eli还没有接触能量槽前从左上角的房间中获得秘密技术
7	让轻型机体装备Hover Limbs的部件，再移动到红色箭头左边的裂缝中央
8	占领左上和右下方的设施
9	将Nunzio的HP削减到一定程度后让其逃脱
10	到达地图左下角的沼泽
11	我方队伍无人员伤亡
12	占领左下和右上方的神殿
13	在不消灭敌人的情况下击败Jama

关卡	秘密任务
14	夺取炮台后使用它消灭一个人族单位
15	破坏地图中央的两个发电厂
16	至少救出1名被敌人攻击的同伴
16S	在地图中央的球体附近发现物品
17	在无人员伤亡的情况下消灭Agni
18	在地图右下角建筑物往左三格的地方发现Jon Remedy
19	让科学家在地图左侧有阴影的墙壁处发现秘道并沿路离开
20	在25个回合内过关
21	消灭敌人所有的雷达机体
22	不使用Eli或Rachel消灭人族单位
23	在无人员伤亡的情况下过关
24	占领所有的雷达
25	在Loki下方的房间内获得进入发动机房间的卡片
2S	在不消灭敌人的情况下过关

本期读者语录 Email 千寻：不管在什么平台，“大家”都回来了，奎托斯回来了，FF回来了，神秘海域回来了，灵魂能力回来了，小小大星球回来了，连GT赛车都回来了……我真为生活在这个年代感到高兴，2009～2010年有的玩了。晴天回复：无论游戏出在什么主机上，只要有自己所期望的作品就是最大的满足，你说对吗？

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



▲E3之后，我感觉最清爽的、最想在盛夏体验一番的游戏，其实是ICO小组的新作《最后的守护者》和Wii上面能四人同耍的《新超级马里奥兄弟Wii》，可惜前者发售日未定，后者要圣诞才能玩到。

▲看到《FF XIII》的新视频之后，对战斗系统充满期待，愈发觉得试玩版是个败笔，只会让新玩家误认为游戏的战斗系统很浅薄，这样的试玩版，还不如不发行。SE应该学习一下暴雪，八字没一撇的时候不要发Beta，发了Beta就要让玩家一下子感受到游戏的博大精深。

▲《FF XIV》比较期待，但目前的情报还没有任何实质性的消息，希望SE能考虑尝试一下在中国大陆地区运营——或者在中国台湾地区运营，我们也可以分一杯羹。

▲我说可口／百事可乐的销量为什么那么高呢，原来是，每次我（或者同事、朋友）去便利店买饮料，看到琳琅满目的品牌不知道该挑啥的时候，就会选择可口／百事可乐。

本期个人签名

枯藤老树昏鸦，小桥流水人家，古道西风瘦马。夕阳西下，断肠人在天涯。（《天净沙·秋思》，马致远）



★天气热的时候，连吃饭都觉得好累。到底是地球变暖了，还是自己变懒了？现在每天惟一的运动就是上下班咔啦咔啦地骑车，这天气一热，过些天看来连这最后的运动也要取消了。

★刷卡就是好，一个确认键就把卡刷爆也没啥感觉，要是换成一摞子白花花的钞票估计要心疼得跟割肉一样吧……不过自此之后看着卡里空荡荡的数字难免失落，所以我决定今年内再也不查余额，眼不见为净啊……

★突然发现，距离编辑部不远的一个会展中心似乎比慕张和洛杉矶会展中心还要大很多啊，连展馆都更加大气。可惜平常都没多少像样的展会，真是浪费了那么大的地方。

本期个人签名

再耐心等等。



■最近连续看了两部关于父爱与母爱主题的电影。一部是讲无敌老爸经历的《飓风营救》(Taken)，另外一部是于2005上映的《空中危机》(Flightplan)。这两部影片最感染我的地方莫过于主人公为了自己孩子的那种是"坚持"，这种力量或许只有当自己为人父母之后才能体会到。

■现在的广告越来越流行用明星原声来说广告词，厂商也不管这些明星的普通话是否标准。比如一个什么养生茶的广告就请来了吴彦祖，他一开始说道："请问哪里有上好的炒粉？"我当时一听都楞了，以后看了几次才听清楚原来吴彦祖说的是："请问哪里有上好的草本。"还有一则百事可乐的广告，一堆明星全魔乱舞一阵后丢下了古天乐，结果他用极不标准的普通话来了句："哦……我还没上车。"哎呀，特别是听到这个"车"字，我的头都麻了。最后再废话一句，和林俊杰一起拍摄可爱多冰淇淋广告的那个女主角实在太丑了，就是因为她，我看见超市的可爱多打折都没有去买，吃这个冰淇淋晚上肯定要做噩梦的啊。

本期个人签名

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com



1. 最近"有幸"玩到了一个五星级的过山车，刺激度让我这个过山车爱好者都忍不住发出了"死也不要再玩一次"的感慨。仔细想想，寻求刺激到极致最终总是会变成自己折腾自己，譬如蹦极，果然还是在游戏里体验刺激的感觉最轻松呀。

2. 前几天去KFC吃饭，看到了一个小孩的脑袋被剃成光秃秃的样子，只有两侧留出了两团黑色的头发，看起来就像是熊猫的两只耳朵，当时就觉得非常好笑。没想到过了一会，又进来一个小孩，前面看上去是普通的光头，后面居然拖了一根目测约有半个身子那么长的细辫子，而且还用胶带粘成了一团……现在的家长真的是太有想像力了。

本期个人签名

正经历由黄种人变成黑人的过程



★《轻音》完结在即，一时间日本各大动画论坛叹息扼腕声不断，众宅纷纷表示不可接受，并联名上书京都动画要求撤回最终话的制作决定，部分情绪激动者无法面对如此残酷的现实，甚至出现耳鸣眼花等身体不适症状……当然，上面这些都是笑谈，不过动画人气之高却是我们所有人都否认不了的事实。

★拿到本期杂志时，大家应该也差不多已经玩上《苍翼默示录》了。小九在这里也不多说废话了，专心练功才是王道，到时候也欢迎各位同好来信与我交流啦！

★《弧光幻想曲》汲取了很多其他作品的长处，游戏的整体素质比我想象要高出很多，看来能保持纯粹日式风格的作品果然比较对我的味口。


▲"轻音"与"团长"不可兼得？

本期个人签名

暑假在开始前是最开心的……



◆卡卡和C罗相继转会去了皇马，于是有人打趣说如果罗本不走，那皇马前场就基本没有人传球了。皇马现在这样的买人方法我就算是在《WE》大师联赛里都没有实现过，实在是太恐怖了。而随着两大巨星转会，夏季转会这才刚刚开始，这样的开局简直就像是一部电影把高潮放在了一开始嘛。个人对下列球员这个夏季的动向比较关注：阿隆索、萨维奥拉、马丁斯、欧文、唐宁、米多、斯蒂芬·泰勒、古铁雷斯、德罗巴，当然，还有特维斯。

◆E3之后和同事们一起去看了《终结者2018》，这次的UCG观影团足足有16人，相信能够超过这次这个阵容的就只有可能是过几天的《变形金刚2》了。电影很不错，特别是一开始直升机里的那个长镜头比较有创意，整部电影的色调也很好地呈现出末世之景。观影之后女友成了萨姆·沃辛顿的FAN，让人多多少少替编辑侠不值：为啥他的电影里总是有一个很NB的男人和他抢风头呢？

◆E3之后，自己也顺便把BLOG上的"期待游戏"的图更新了一下：《现代战争2》、《未知海域2》、《战神III》、《刺客信条II》、《PES2010》。

本期个人签名

90分万岁！真的是一分都不多哦。

本期读者语录 Email 花心の小新：我看了"读编往来"103页的《意外收获》的漫画后很嫉妒，就为了找到《如龙3》的盘竟然发现了N多中古机，羡慕ing～

（纱迦回复：要都是坏的，就是废品收购站了……）



○这期截稿后我要做三件事：第一、睡觉；第二、睡觉；第三、睡觉。

△虽然在美国已经看过两遍《终结者 救世主》了（别给我提《终结者2018》这傻啦吧唧的名字），但是回国后还是和同事们组成阵容庞大的观影团去看了一次中文字幕版。看完之后有点后悔，这么精彩的电影，愣被那家影院糟糕的音效和错漏百出的字幕给糟蹋了。音效差我也忍了，毕竟我们还是初级阶段，但你翻译字幕的就不能用心点么？错字倒也罢了，有些台词根本就是词不达意的胡乱翻译，就算网上那些字幕组花一下午搞出来的字幕也比这质量高啊！希望《变形金刚2》不会有这样的遗憾。

□这期截稿后的第二天正好就是iPhone 3.0固件发布的日子，俺的小白总算可以像一个正常的电话了。苹果把录像、语音控制等关键功能留给了新的iPhone 3GS，根本就是诱惑大家去买新品嘛。不过这种电子消费产品，建议大家遵循两个原则：第一、不要买第一代；第二、隔代更新换代，这样能确保诸位尽可能少花钱多办事。顺便说一下，索尼VAIO Z系列第四代登场，3.6GHz的CPU、8GB内存、500GB硬盘……索尼你到底想干嘛……

×《使命召唤 战火世界》的Map Pack 2在截稿前几天出了，真是馋死我了。这次不仅地图的结构变化颇大，而且还新增了奖杯，挑战起来更有动力。不过目前正忙着杂志最后的冲刺，还是等截稿后再邀上Gouki他们鏖战几夜！

本期个人签名

每一天都很漫长，每一年都很短暂。



★自从上期在杂志上希望大家来信交流“勇者3模式”的心得后，近期有不少读者都发来了自己的极限视频和晴天分享，通过不断刷新的成绩让晴天掌握了更多全新的攻关思路，为尽可能缩短过关时间提供了不小的帮助。在这里首先要非常感谢大家积极的响应，同时也希望能有更多的玩家参与到这项挑战中来，说不定下一个出现在“游戏道场”中的高手就是你哦！

☆信用卡的确是天使与恶魔的混合体，虽然平时去超市、吃大餐可以省去携带现金的烦恼，不过当购买“价格重量级”的物品后，“分期付款”反而会让你在每个月的某一天盘算着口袋里还剩下多少现金……彻底体会一把“月光族”的“痛并快乐着”T_T

★最近的空闲时间终于开始了搁置已久《如龙3》，虽然身边很多人都劝自己尽快通关一遍再玩分支，不过长久以来养成的“老毛病”还是让自己掉进了“迷你游戏”的陷阱。某天晚上为了完成任务中的台球比赛就和电脑较劲了好几盘，而就当自己快要绝望时没想到直接出了一次“BREAK ACE”，顺便还拿了一个奖杯，果然玩游戏还是RP比较重要啊。

本期个人签名

6月25日快来吧！



经济危机，哪一行都不景气。以前家附近的一个也是惟一一个摆地摊卖打口CD的老兄和我很熟，每次进了新货都给我发短信让我去挑。不过像我这样的老顾客也越来越少，饭都要吃不上了，谁还有钱有精力总买CD听，下载搞定多轻松。今年年初，老兄打道回府，准备在家乡找点儿别的事儿干，他这一走，我也没了持续的CD购买渠道。

时隔将近半年之后，收到其短信：“我回来了，重操旧业，还进了一批新货。”隔天中午到数月未至的老地方，红色的大人头与几张CD交换的同时城管袭来，我摸摸前胸被汗浸透的衬衣，看着渐渐逼近的城管卡车和抱着两个叠在一起的牛皮纸箱一路小跑的背影，35度。一切依旧。

其实现在真正的打口CD已经很少了，大多都是没有受到伤害或者在困挤压使得盘盒稍稍变形的原盘（后者也称轧路盘），即使是打口的，也是壳子浅口不伤盘，想这“技术”真是越来越精湛。除了CD还有各种UMD电影和蓝光盘，甚至游戏也有，数年的经历里，我就买到过数个神片的DVD日版和《007皇家赌场》欧版蓝光，还看到过《ICO》法版（法版！o(> <)o所以放弃），货物品相之优良和价钱之便宜让人心旷神怡，神清气爽。感觉买一张，就赚一次钱，这应该是“晕”的明显表现……

本期个人签名

Maybe one day we will wake up,this will all just be a dream.

[游戏]在《无名英雄》取得白金奖杯之后，差不多有十天没有碰过手柄，紧张的E3特刊与《游戏·人》的工作让我分身乏术，就算有那么点休息时间也没有打开PS3电源的兴致，选择更多的则是出去散散步，活动活动筋骨。偶尔想搞两局《未知海域2》的联机测试，也因为稀泥般的烂网速而未能得逞。算了，还是忙过这阵子再说吧！

[闲聊]顺着飞行员关于广告的话题，我也说两句。我原先以为可爱多女主角是从林俊杰的歌迷里类似抽奖那样抽出来的，查了一下资料，发现居然还是正儿八经的选秀活动里选出来的。怎么说呢？“个性”女主角这种东东放在游戏的虚拟世界里还好说，到了现实世界，还是俗一点传统一点儿比较好。



[感叹]母亲刚刚度过62岁的生日，因为我帮她在网上快速找到了她所需要的资料，从而见识到了网络的强大与便利，之后她便对电脑产生了浓厚的兴趣，从零开始学习电脑。这位从未碰过鼠标与键盘的老人在忙于家务的同时，每天都要抽一小时来练习打字。但由于她多年来受关节炎困扰，手指已经无法进行大幅度的弯曲，连握拳都做不到，因此进步缓慢，但她依然坚持不懈。有这份坚持和努力，如果有一天，我在网上看到妈妈的博客，估计也不会感到惊讶吧。

本期个人签名

再耐心等等。



经常看Discovery频道的朋友对那个“MAN VS WILD”栏目应该不会陌生。这个栏目的主题就是教观众如何独自在野外环境下求生，主持人Bear Grylls的亲身示范也成了这个栏目的最大看点。不过前段时间播出的一集却彻底把我雷倒了。这一集的内容带有明显的总结性质，观众在短短几十分钟的时间内可以连续看到以往播出过的各种求生技能。但问题就在于，向大家示范生吞活剥也就算了，但接连多次的吃X喝X镜头实在是太重口味了！

本期个人签名

女人是水做的，男人是泥做的，我是水泥做的。



★没了纳达尔的阻击，费德勒终于打破宿命，一举拿下法网冠军，不但获得全满贯殊荣，而且赶上桑普拉斯14项大满贯冠军的头衔，实在是不容易！不过桑普拉斯连续286周世界排名第一的记录，估计费德勒要来世才能打破了。

★上期提到的阴雨连绵天气，本期的15天内继续在本市上空盘旋，感觉和小时候家乡的梅雨季节差不多。可笑的是现在工作的地方可不是江南啊，为什么气候会反常成这样？

★自从声优根谷美智子加入之后，对《真名法典II》的期待度已经满点！离游戏发售也不远了，就在8月6日。写到这里，才惊觉已经有很长时间没有玩日式RPG了，去年SE的那几个实在是让我提不起劲来。希望这次的《真名法典II》别让我失望。

★目前瞄准的成就神作——《博物馆之夜2》、《飞屋总动员》。听说这两个游戏，还是具有一定游戏性的……还是先找电影来看一下，培养一下对游戏的感情吧……（倒）

本期个人签名

一觉醒来，iPhone就是3.0啦！

本期读者语录

无锡 周啸天：最近听说丁丁离开编辑部追求更远大的理想了，回想我刚开始接触UCG时，他是刚进入编辑部的，如今与我最“接近”的他离开了，感到一丝想念，不过祝愿他获得更高的成就（我不是说他是成就犯哦……）。（纱迦回复：承认是成就犯也没什么好害羞的啊。）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年6月16日～2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

E3的召开将很多之前未公布或者被埋没的游戏一下子提到了我们的面前。这些新公布的游戏将分散到今年剩下的日子里，因此每个月的游戏分布也重新被调整。尤其是一些刚刚公布发售日的大作，关心这些作品的玩家可要重新确认好相关信息了哦！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年6月					
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
24日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	澳版
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险	日版
25日	月下 新月	Under the Moon～クレセント－	Dimple	文字冒险	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
2009年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	职业棒球之魂6	プロ野球スピリッツ6	KONAMI	体育	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	吸血鬼与十字架 恋与梦的狂想曲	ロザリオとバンパイア 恋と夢の狂想曲	Compile Heart	文字冒险	日版
30日	Canvas3 淡色画笔	Canvas3 淡色のパステル	GN	文字冒险	日版
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险	日版
30日	NUGA-CEL	NUGA-CEL	Idea Factory	策略角色扮演	日版
31日	特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I. Joe：The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
2009年8月					
6日	SD高达G世纪 战争	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	NBGI	策略	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
20日	月姬格斗 Actress Again	Melty Blood：Actress Again	Type Moon	格斗	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
2009年10月					
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
2009年12月					
18日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar：The Game	Ubisoft	动作	欧版
2009年预定					
秋	强袭魔女	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	Russell	文字冒险	日版
秋	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	KONAMI	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年6月					
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
17日	胖公主	Fat Princess	SCE	动作	美版
23日	霸王Ⅱ	Overlord Ⅱ	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
23日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA Sports	体育	美版
24日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	奥版
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演	日版
25日	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
2009年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	格斗之王XⅡ	The King of Figthers XⅡ	SNK Playmore	格斗	日版
16日	职业棒球之魂6	プロ野球スピリッツ6	KONAMI	体育	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	块魂赞歌	块魂トリビュート	NBGI	动作	日版
23日	多罗聚会	トロともりもり	SCE	动作	日版
31日	特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I. Joe：The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
2009年8月					
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
10日	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
10日	三位一体 龙士传说 零	TRINITY Zill O'll Zero	Koei	动作角色扮演	日版
17日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	欧版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
25日	前线任务 进化	Front Mission Evolved	SE	动作射击	欧版
25日	丧失围城	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	欧版
2009年10月					
2日	FIFA10	FIFA10	EA	体育	欧版
9日	黑手党Ⅱ	Mafia Ⅱ	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	欧版
2009年12月					
18日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar：The Game	Ubisoft	动作	欧版
2009年预定					
夏	最终幻想XⅢ	Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作	日版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	纯白相册	WHITE ALBUM	Aqua Plus	文字冒险	日版
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
年内	量子论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版
年内	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版

06.25 剑、魔法与学园2

PSP 角色扮演 ■Acquire ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



游戏的系统基本上承袭自前作，玩家首先需要分配能力点数创建不同职业的同伴，然后再在学园和迷宫间往返，完成老师交予的各种任务。除了丰富的育成要素外，道具收集以及合成强化较前作有了明显的强化，一些繁琐的操作也变得更为简单直接，只要是熟悉角色扮演游戏的玩家都能轻松上手。另外随着流程的进行，在任务中获得关键道具后可以拓展已知的探索领域，尤其是首次登场的野外场景在视觉上能明显感觉到和前作的变化，全新设计的个性敌人也让整个冒险过程充满了发现的乐趣。

06.25 萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士

PS3 角色扮演 ■Gust ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



在次世代主机上首次登场的系列正统续作发生了很多可喜的改变，不但人设较以往更加熟与精致，系统和流程的进行方式也还原了系列作品中的诸多经典设定，用细节上的魅力让新老玩家都能发现全新的乐趣。游戏中玩家的主要目的是在3年时间内振兴炼金工房的经营状况，而每天除了前往迷宫收集素材外，还有由国王下达的关键任务，以及村民和同伴的各种委托供玩家挑战。另外根据完成任务的数量和评价不同，剧情的发展也会产生微妙变化，多重结局自然也成为了本作值得反复回味的主要原因。

06.25 苍翼默示录

多机种 格斗 ■Arc System Works ■对应机种为PS3、X360 CERO B 推荐度 A



本作街机版能在日本取得超高的人气，既是靠"《GGXX》系列"打下的深厚基础，也是游戏本身的个性魅力所致。不仅整体风格依然热血而明快，新增的D键攻击系统派生出的打法也千变万化。系列之父石渡太辅在本作专心负责音乐部分的制作，而家用机版不但在故事模式新增了更丰富的剧本以及全新的角色，还请到了KOTOKO演唱主题歌，强大的网络对战功能更是令人期待。由于是系列第一作，所以游戏在可用角色人数以及平衡性上还有提升空间。即便如此，本作依然是今夏最华丽、最值得一玩2D格斗游戏！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年6月			
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
23日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
24日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	奥版
25日	苍翼默示录	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
25日	穿越时空的少女	Time Leap	Prototype	文字冒险	日版
30日	地狱复仇	Infernal: Hell's Vengeance	Playlogic	动作射击	美版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
		2009年7月			
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
28日	战争机器2 全线开战版	Gears of War: All Fronts Collection	Microsoft	动作射击	美版
31日	特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
		2009年8月			
6日	真名法典 II	MagnaCatra II	NBGI	角色扮演	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
27日	梦幻俱乐部	ドリームクラブ	D3 Publisher	模拟育成	日版
		2009年9月			
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
17日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	光环3 天降神兵	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	美版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
25日	铁拳6	Tokken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
25日	丧失围城	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	欧版
		2009年10月			
2日	FIFA10	FIFA10	EA	体育	欧版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
27日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
		2009年11月			
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
20日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版
		2009年12月			
18日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	欧版
		2009年预定			
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	细胞分裂 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作	日版
		2010年预定			
春	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	美版
秋	光环 致远星	Halo: Reach	Microsoft	主视角射击	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年6月			
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	冰上公主	Diva Girls: Princess on Ice	505 Games	模拟育成	美版
18日	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第1集 解谜世界一周旅行	多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行	LEVLE-5	文字冒险	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第2集 横断银河的解谜冒险	多湖辉の头の体操 第2集 银河横断谜解きアドベンチャー	LEVLE-5	文字冒险	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
		2009年7月			
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演	日版
23日	家庭教师杀手REBORN DS 火焰决战×未来超爆发	家庭教师ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル×未来超爆発	Takaratomy	动作	日版
23日	萌萌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险	日版
30日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
		2009年8月			
6日	宝物之岛 卡纳塔与虹色之镜	ホッタラケの島 カナタと虹色の镜	NBGI	动作角色扮演	日版
6日	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	角色扮演	日版
6日	死神BLEACH DS 4th 火焰传承者	Bleach DS 4th: Flame Bringer	SEGA	动作	日版
		2009年9月			
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
11日	口袋妖怪 金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	角色扮演	日版
24日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する!	Russell	文字冒险	日版
		2009年10月			
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 脅威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
		2009年12月			
18日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	欧版
		2009年预定			
夏	狼与香辛料 跨越大海的风	狼と香辛料 海を渡る风	ASCII Media Works	文字冒险	日版
秋	超级机器人学园	スパロボ学园	NBGI	策略角色扮演	日版
秋	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	LEVLE-5	文字冒险	日版
秋	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略	日版
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
年内	第二国度	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演	日版

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年6月			
16日	冰上公主	Diva Girls: Princess on Ice	505 Games	模拟育成	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero: Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击	美版
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord: Dark Legend	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
24日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	澳版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
预定	Wii Sports 运动胜地	Wiiスポーツリゾート	Nintendo	体育	日版
预定	最终幻想 水晶编年史 光与暗的公主与征服世界之塔	光と暗の姫君と世界征服の塔 Final Fantasy Rystal Hronicles	Square Enix	策略	日版
		2009年7月			
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
30日	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AQ Interactive	动作冒险	日版
30日	电视剧场Wii	テレしばいWii	KONAMI	益智	日版
		2009年8月			
1日	怪物猎人3 tri	モンスターハンター3(トライ)	Capcom	动作	日版
6日	SD高达G世纪 战争	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	NBGI	策略	日版
13日	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
		2009年9月			
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
29日	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	射击	美版
		2009年10月			
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
		2009年12月			
18日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	欧版
		2009年预定			
夏	龙珠 天下一大冒险	ドラゴンボール 天下一大冒険	NBGI	动作	日版
夏	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	MMV	动作角色扮演	日版
秋	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	KONAMI	动作冒险	美版
冬	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	星之卡比	星のカービィ	Nintendo	动作	日版
年内	贪吃鬼	たべモン	NBGI	动作	日版
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击	日版
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险	日版

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年6月			
11日	未成英雄谭 太阳和月的物	なりそこない英雄譚 太阳と月の物语	IREM	角色扮演	日版
18日	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	格斗	日版
18日	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCE	文字冒险	日版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バドルスタンス	MMV	动作角色扮演	日版
25日	青空下的约定 掌上乐园	この青空に约束を てのひらのらくえん	TGL	文字冒险	日版
25日	秋之回忆 雨后	Memories Off After Rain	5pb.	文字冒险	日版
25日	剑、魔法与学园2	剣と魔法と学园モノ2	Acquire	角色扮演	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
		2009年7月			
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク プロジェクト ディーヴァー	SEGA	音乐	日版
2日	我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	ボクのなつやすみ4 濑户内少年侦探团、ボクと秘密の地图	SCE	动作冒险	日版
16日	伊苏 I & II 编年史	Ys I & II Chronicles	Falcom	动作角色扮演	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成	日版
23日	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 少女の约定	Arc Systems Work	模拟育成	日版
30日	To Heart 2 携带版	To Heart 2 Portable	Aqua Plus	文字冒险	日版
30日	装甲核心3 携带版	Armored Core 3 Portable	From Software	动作	日版
30日	新世纪福音战士 战斗弦乐 携带版	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	BROCCOLI	格斗	日版
31日	特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
		2009年8月			
6日	对决传说	Tales of Versus	NBGI	动作	日版
6日	天诛3 携带版	天诛 参 ポータブル	FromSoftware	动作	日版
6日	流行之神3 警视厅怪异事件档案	流行り神3 警视厅怪异事件ファイル	日本一	文字冒险	日版
20日	神隐	おおかみかくし	KONAMI	文字冒险	日版
		2009年9月			
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
25日	杰克和达斯特 失落的边境	Jak and Daxter: The Lost Frontier	SCE	动作	欧版
		2009年10月			
1日	GT赛车 PSP	Gran Turismo PSP	Polyphony Digital	竞速	美版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
		2009年12月			
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
18日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	欧版
		2009年预定			
夏	灵魂能力 毁灭宿命	Soul Calibur: Broken Destiny	NBGI	格斗	日版
秋	武装机甲	鉄のラインバレル	Hudson	策略角色扮演	日版
秋	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	KONAMI	动作冒险	美版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演	日版
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE-5	角色扮演	日版

levelup.cn 电玩消费奖券002期开奖公告

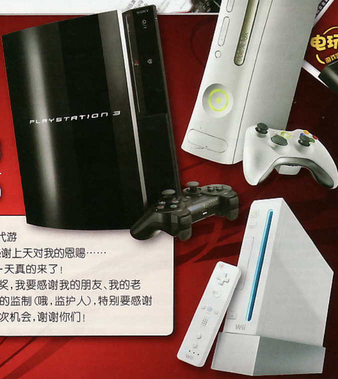
游戏城寨

游戏城寨联合全国电玩商家推出的消费奖励活动

为期两个月的(4月15日～6月15日)“游戏城寨电玩消费奖券002期”现已圆满结束。此次活动得到了黑角公司以及全国70多家电玩专卖店的大力支持。共发放奖券5万张，参与抽奖人数11286人次，有效奖券10755张。

活动说明： 秉承着服务玩家、服务商家的活动原则。游戏城寨联合黑角公司以及全国70多家电玩商家发放电玩消费奖券。玩家只要在我们特约的70家电玩经销商处进行消费，即可得到我们免费发放的“电玩消费奖券”，玩家持此奖券于当期活动截止日之前登陆 www.levelup.cn 输入抽奖密码，就有机会赢取次世代主机大奖和电玩玩周边产品。





现公布开奖结果如下：

一等奖 次世代主机一台

获奖人　广东省广州市　李承炜

(所选机种：xbox360　购物店铺：广州掌电堂电玩)

得奖感言： 身为一个普通的学生，各位是不会了解我内心的痛苦的：每次有大作降临，我只能深沉地看着杂志发呆；每当走过电玩店时，我只能无助地站在橱窗边……

虽然有一台离退休不远的PSP(夸张)，但仍不能满足我对游戏的热爱，我时常想：如果有朝一日，能拥有一台次世代游戏机，我一定会感谢上天对我的恩赐……

没想到，这一天真的来了！

能得到这个奖，我要感谢我的朋友、我的老师、我的同学、我的监制(哦，监护人)，特别要感谢游戏城寨给我这次机会，谢谢你们！

二等奖



(110名，黑角公司提供的价值50元的电玩周边产品。二等奖获奖名单，请登录游戏城寨网站查询：www.levelup.cn)。

参与本次活动商铺列表

天津	MARS 电玩	深圳	飞龙游戏堂	武汉	夏源电玩	南京	创新电玩
天津	健欣电玩	深圳	新机地次世代电玩	周口	勇乐电玩游戏专卖店	上海	白云游戏批发
天津	海虹游戏专卖	深圳	久圣电玩	南昌	火爆电玩	芜湖	游戏人电玩
大理	戏游记	广州	掌电堂电玩	南昌	黄毅电玩	成都	魔法天翔电玩
成都	宏龙 GAME	佛山	梦幻之星电玩	铜仁	阳光电玩店	吉林	金卡王电玩
成都	新亚电玩	梅州	风天动漫屋	贵州	鸿昌电玩	杭州	飞隆游戏
济南	海基电玩	汕头	数邦电玩	通化	友谊游戏专卖店	杭州	博晶电玩
济南	新宇电玩	厦门	小仙子电玩	合肥	枫雪电玩	黑龙江	巨人电子有限公司
聊城	先锋电子	泉州	飓风次世代	兰州	格林电玩新机地	蚌埠	常斌电玩
潍坊	旗航电玩专卖店	南通	电晶电玩	银川	东新电玩	常州	龙城电玩
上海	佳辰电玩	太仓	新海游戏店	兰州	蓝深游戏专卖	无锡	双佳电玩
上海	小二铺子动漫店	杭州	千里马电玩	柳州	忠文电玩	沈阳	小陆游戏专营店
上海	世界电玩	杭州	玩之友	柳州	朱雀の炎动漫游戏	湖南	QQ 电玩游戏外设专卖
上海	纽泰普电脑电玩店	宁波	东新电玩	柳州	俊兴电玩时代	石家庄	先锋电玩
上海	24H 电玩	浙江	丽水星云电玩	桂林	电玩堂	常州	黑角专卖店
上海	游侠电玩	保定	百汇电玩	昆明	川力电玩	武汉	火盟通讯
上海	游戏地带	北京	猛玛游戏实体连锁	哈尔滨	曜阳电子	深圳	龙漫电玩
上海	阿Q 电玩	北京	酷玩 e 代	长沙	源电玩(禹翔)	广州	深蓝电玩
上海	游戏机会所	包头	文杰电玩	沈阳	骨灰玩家电玩	郑州	游戏天堂

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

此次活动奖品由电玩周边品牌

黑角提供独家赞助

有意参与电玩消费奖券活动的商家，请联系网站商务代表

联系人：郭先生

电话：0755－25315475

QQ：752760370

天下聚会



天下聚会暑期各项活动正在激情筹备中。本次将加入聚会主题要素，UCG联合国内各大游戏周边厂商将为暑期天下聚会提供各种高档、实用、精美的游戏周边，给各位玩家将带来难得一见的游戏体验盛会。想要报名参加或参与到活动组织暑期天下聚会的读者朋友，敬请访问游戏城寨（levelup.cn）网站天下聚会专区的特别公告吧！这个暑假，我们将努力使天下聚会在内容上更加丰富，活动上更加新颖，把更多游戏体验带到玩家身边。让我们一同放飞心情，一同走出家门，一同投入到“天下聚会”的大家庭中吧！

2009暑期 天下聚会集体行动 第一弹

聚会报名，请访问：http://juhui.levelup.cn

焦点聚会 上海

“莱仕达”作为正在迅速崛起的游戏周边新锐品牌，他们现在推出的一系列高端游戏周边，会让你有应接不暇的感觉。现在莱仕达作为天下聚会的合作伙伴之一，将和UCG一同举办一系列天下聚会活动，首次合作的第一站就选择了上海。

本次上海天下聚会将以《PES 2009》比赛作为主打项目，凭借天下聚会上海联盟多年组织活动的丰富经验，本次《PES2009》足球对抗赛保证在舒适的环境下进行公平、公正、公开的竞争。《游戏机实用技术》著名编辑兼铁杆球迷Gouki也将在当天亲临现场，与上海各路玩家同场竞技，切磋交流。

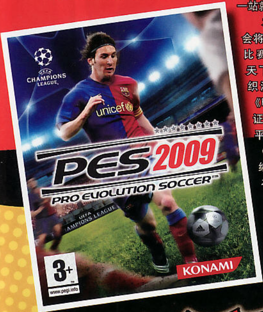
本次比赛重在交流与体验，不收取任何费用，并且还将为比赛中的优胜选手颁发精美奖品。除此之外，比赛现场还将放置多台“莱仕达”新近出品的各类强劲周边，例如莱仕达双翼PXN-2119飞行摇杆，可媲美G25的莱仕达高级赛车方向盘V6等等，这样玩家就能更真切地体会到如育碧《鹰击长空》、EA《极品飞车》等大作的魅力了。有比赛，有体验，有试玩，有奖品。希望7月5日举办的这次上海天下聚会能给广大上海玩家带来快乐。



莱仕达双翼PXN-2119飞行摇杆



莱仕达高级赛车方向盘V6



莱仕达《PES2009》足球对抗赛 火热报名中

时间：2009年7月5日　地点：上海浦东百脑汇

比赛报名详见　www.levelup.cn 各大论坛置顶贴

目前全国各地已经有数场暑期天下聚会正在积极筹备当中，由于篇幅限制无法一一列举，请各位读者登陆www.levelup.cn查询，我们将随时更新最新聚会安排。天下聚会，下一站就在你身边。

北京酷玩空间游戏店

经营项目：PSP、NDSL、NDSi、XBOX360、Wii、PS3、PS2 主机及周边配件，所有商品均保证全新！
本店现有高级技师，可维修各种游戏机！
本店宗旨：以诚信为本，不求最低的价格，只求最好的服务！
团购电询！

PSP3000
普通版：主机+电源+电池+说明书 1350元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+4G棒+耳机线控+包挂绳+游戏 1500元
套装赠送部分：USB数据线

NDSi
普通版：主机+锂电池+专用触摸笔（2个）+电源+说明书 1300元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+TTi烧录卡+1GTF卡+耳机+游戏 1500元

任天堂/NDSL
普通版：主机+锂电池+触摸笔+电源+说明书 900元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+TT烧录卡+1GTF卡+耳机+游戏 1150元
套装赠送部分：NDSL游戏盘

XBOX360 港/日（双65纳米）
普通版：主机+无线手柄+视频线+电源+正版游戏+金会员+说明书 1900元
经济套装：（原版配置同上）+无线手柄+手柄充电包+手柄硅胶套 2200元
套装赠送部分：XBOX360游戏5款

Wii
普通版：主机+支架+托盘+左右手柄+感应器+电源+感应器支架+视频线+说明书 1350元
经济套装：（原版配置同上）+左右手柄+手柄硅胶套+15合1运动套装 1700元
套装赠送部分：Wii游戏5款

高价回收各种二手游戏机！

本店为大家推荐的套餐，您也可以自由搭配，完全按照您自己的需求购买。
本店商品齐全、货源充足，请放心选购！并提供所有PSP升降级服务（本店购买的免费）

特讯
PSP电影盘（30张，含百部以上电影） 150元
PSP新游戏（20张，含市面上最新游戏） 130元
PSP模拟PS游戏（5张，含PS经典游戏） 40元
PSP中文游戏（10张，含经典和最新的中文游戏） 80元
NDSL游戏（6张，含有NDSL新游戏＋老游戏） 60元
PS TWO 900元
PS3 80G 2600元

店址及邮购地址：北京市宣武区永安路4号　邮编：100050　营业时间：早9：00—晚20：00
电话：010-83133357　手机：13691269912　联系人：王占元
QQ：956727210　MSN：gengjuanrr@hotmail.com
淘宝旺旺：gengjuanbb　淘宝网店：http://shop35368101.taobao.com
乘车路线：公交：乘坐2、6、7、17、20、34、35、36、59、69、71、105、106、110、120、203、210、687、692、707、729、743、803、826路到天桥或友谊医院下车即到。
地铁：乘坐2号线到前门站下车，换乘59、17、803、826路等到天桥下车即到。





新概念强化包
AW-91006
水晶保护盒
AW-91745
PSP 系列
无线充电器
AW-94004
金属触控笔
AW-94002
iPod/iPhone 系列
雅致皮包
AW-92012
能量伴侣套装
AW-92701
DS 系列
手柄硅胶套
AW-93001
专用色差线
AW-93002
Wii 系列
车载充电器
AW-96026
电源适配器
AW-97007
Power 系列
HDMI 高清线
AW-99001
高保真耳机
AW-99014
Other 系列
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START
戰狼
ARESWOLF™
是战狼科技有限公司的注册商标
诚征全国各地代理
制造商: 中国.东莞战狼科技
监制: 盈动数码(香港)电子科技有限公司
www.areswolf.com.cn
: +86 755 82970588
: service@areswolf. com. cn
: 200928660
随本杂志赠送"战狼" 纹身贴纸

智力苑 数码电玩

www.zhiliyuan.com

拥有多家游戏机连锁店
专业游戏机专卖店

十六年老店金牌品质

暑期特惠！
XBOX360
火爆销售中！

智力苑品牌电玩拥有七家分店，实行联保，谨防假冒

经营各类游戏机种、配件及正版游戏，主机2年质保，30天包换，终身维护。

特价销售
蓝光电影
百余种

XBOX360（20G、60G、120G）（港版、日版、台版、Arcade版）（现货供应）双65纳米 512内存

Wii

PS3（黑、白、银）（40G、80G、160G）

最终幻想VII 再临之子 PS3 主机同捆套装（现货供应）

Wii太鼓达人

PSP3000 PSP2000（多款颜色可选）

NDSi

XBOX360 方向盘

G25方向盘专用支架

G25方向盘

PS3／XBOX360街霸摇杆（现货供应）

智力苑 彭浦总店

地址：上海市汾西路654号　咨询电话：021－66980183
批发热线：021－56884803　维修中心：021－66830188
工行帐号：9558 8010 0111 5309 012　持卡人：阚延金
乘车路线：46路／916路／95路／114路／912路／118路／850路／812路／110路／彭宝线、彭经线551路／951路（汾西路站下），地铁一号线（彭浦新村站下）总店门口可泊车
营业时间：9：30－22：00　淘宝：shop33509066.taobao.com

各大连锁店庆“智力苑杨浦店”开张！

杨浦店
地址：上海市杨浦区世界路45号　电话：021－55781653
手机：13816863203　乘车路线：8号线／537／577／726／817／842／522／90／813／758／28／851／大桥三线
营业时间：10：30－22：00
淘宝：shop57673691.taobao.com

新闸店
地址：上海市新闸路908号
电话：021－62536579
手机：13901714555
乘车路线：104路／136路／36路（石门二路站下） 地铁一号线（新闸路站下）二号线（南京西路站下）
营业时间：9：30－23：00
淘宝：shop35172065.taobao.com

普陀店
地址：上海市岚皋路113号
电话：021－52900732
乘车路线：112路／69路／706路／743路／40路／737路／224路／909路／923路（和平新村站下）
营业时间：9：30－21：30
淘宝：shop36027980.taobao.com

静安店
地址：上海市北京西路1601号
电话：021－62676170
乘车路线：21路／20路／937路／927路／830路／824路／939路／40路／45路／37路／838路／地铁二号线（静安寺站下）
营业时间：9：30－21：30

浦东店
地址：上海市浦东区峨山路368号
电话：021－58813256
乘车路线：746路／451路／946路／785路／798路／989路／970路／819路／610路／219路／871路／607路／地铁四号线
营业时间：9：30－21：30
淘宝店：shop34796307.taobao.com

沈阳小陆游戏机专营店

十年诚信铸造金牌
品质，最信誉商家

小陆游戏出售“放心”，出售“快乐的味道”

本店是神游科技沈阳地区代理！北通TV全线产品代理！酷豹产品代理！黑角产品特约经销商！

小陆公告
* 购物满千元（可累计）即可成为本店终身会员，会员购物有积分！
* 商品价格如有波动，请以店内当天报价为准。
* 购物请确认“Lu”或“陆”字标签，本店对贴有此标签产品负责。
* 本店所售产品质保原装，如有疑问可打投诉电话：13609892121

PS3主机80G 2500元
PS3原装吉它 880元
PS3蓝光电影（1080P） 100元
PS3开展换游戏业务 50—100元

Wii主机（韩版220V）+电源+两套原装手柄+38合1套件 1700元

双65纳米
XBOX360 原装方向盘 1100元
XBOX360 A版 1850元
XBOX360硬盘20G/120G（可单购） 180元/400元

IDSL+烧录卡+1G卡+保护壳 1280元
（神游行货有质保）单机 1050元
NDSL 限定版图案中古套机 880元

PSP2000 4.01套餐（主机+8G棒+保护膜+保护壳+数据线+12款游戏） 1350元
PSP3000套餐（主机+8G棒+品牌保护膜+品牌保护壳+24000电池+分量线+小音箱+12款游戏） 1600元

PS2 90006主机+PS2手柄+记忆卡+5款游戏 950元

小陆推荐

本店PS3开展换游戏业务，游戏品种全，更方便玩家。
提供Xbox360软刷和Wii现场软刷，技术更全面。
PSP3000主机套装自带完整版游戏，技术更领先、价格更优惠。

小陆会员

小陆会员尊贵体现。小陆会员不会盲目追求低价位，更注重产品的品质，都具慧眼，是最有品位的智者！

欢迎加入 会员群：60717785
批发群：5396606

小陆致谢

1. 感谢小陆会员和新老朋友对小陆品质的支持和认可，小陆才会十年如一日坚持诚信第一、品质第一、售后第一，塑造“游戏行业中不沉的航母”。
2. 感谢小陆员工还有各地经销商在市场的变化中不断提升自己，保持本色，坚持诚信，以优质服务坦诚面对顾客，打造游戏行业独特的风景线。

沈阳4家店及各地代理商：
吉林鑫源电玩、大连腾达电玩、盘锦卡王电玩、延吉文胜电玩、通辽酷游电玩、松源超人电玩、四平酷玩电玩、赤峰炽天使游戏，期待和感谢您的光临！

欢迎更多具有实力的商家加盟！

五爱店

欢迎
点击我们的网址：www.microgame.com.cn
进入我们的QQ空间：http://user.qzone.qq.com/5396606
访问小陆淘宝店：http://shop33521142.taobao.com

网站自创文章有奖投稿中！

（诚招各地加盟商！加盟电话：024－88846088）

地址：五爱国际小商品城三楼3047档口
电话：024－31978878 31978879

五爱店：五爱国际小商品城三楼3047档口　电话：024－31978878 31978879　传真：024－62698878
铁西店：沈阳市铁西区南八中路78号（铁西保工街乐购超市东南对过）　电话：024－25850632　技术QQ：635752043
三好店：沈阳市三好街百脑汇4楼T24　电话：024－83992840　QQ：75688076
小北店：沈阳市小北关街84号，劲霸服饰小北店正对面　电话：024－88505596　QQ：438718307

专业批发零售！
常年招收维修学员
13609892121



爱图e族 Vol.9

精品专辑+DVD-ROM+赠品

以画集《月夜茶会》而在近年迅速崛起的TINKLE，其笔下的甜美萝莉无一不让萝莉控们应声倒地，本辑将为大家展示TINKLE的迷人画卷。实力派机械设定师鹫尾直广以《高达OO》中的一众机设而获得好评，本辑将披露他的机械以及人物绘画造诣。时隔数载，伊东杂音终于推出了《凉宫春日》的主题画集，姗姗来迟的画卷带给玩家的崭新体验将在本辑揭晓。

6月21日 全国上市



怪物猎人2nd G官方小说

《疾风之翼》第4部＋精选音乐CD

在搬到冬多尔玛五年之后，曾经的新手迪安终于在搭档玛蒂丽娅的提携下获得了受到众人仰慕的"G级"称号。然而大自然中还存在着让他们这样的高手也一筹莫展的神秘力量。挑战，并没有就此中止……

本作在人物性格上虽无太大改动，但故事情节并没有按照以往的模式一条线拉到底，感觉比较新颖。特别是最后的战斗部分描写得十分细致，有相当的可读性。

6月21日 全国上市

口袋玩家 Vol.20

224页全彩32开+动画DVD

本辑我们将带来2009剧场版的映前特报，并奉上《空之探险队》更多更深入的资料研究，以及"《口袋妖怪》系列"最新作以及《心金・灵银》的前瞻报道，还有精彩的口袋格斗游戏《Type Wild》最新版本的新增要素。DVD除了传统的《DP》最新动画以及口袋动画MV，还收录了《Type Wild》的新版本试玩演示、《乱战！口袋妖怪大乱斗》以及《空之探险队》的中文字幕动画。

6月25日 全国上市



KEY社催泪三部曲回顾篇

144页16开精装特辑＋珍藏DVD-ROM

《Kanon》、《AIR》和《CLANNAD》是游戏厂商KEY社旗下的三部代表作，因剧情感人至深而被合称为"KEY社催泪三部曲"。本书将从游戏和动画的双重视角入手全面详细回顾这三部作品，带领读者重温那份沁入人心的暖暖温情。而DVD-ROM光盘则收录三作全部音乐CD、广播剧CD、官方设定资料集以及海量官方彩图，总计容量超过4.3G，绝对值得FANS收藏。

已上市 各地报刊亭销售中





游小说 第27辑

改版革新号隆重奉上 扩版64页

TV游戏、掌机游戏、PC游戏、网络游戏 所有主流平台游戏包容无余

本期精彩内容

阿尔萨斯：巫妖王的崛起
大红大紫的《魔兽世界》最新官方小说

铳墓
枪火中的蓝调，黑道与男人的恩怨情仇

光环 丰饶星战役
《光环》官方小说第5部，美式游戏小说扛鼎之作

死魂曲2
PS2上最恐怖的游戏，也是最精彩的剧情

轩辕剑3 云和山的彼端
八万字一期完结，带你重温往日的感动

豪华特企×2
《帝王之道》＋《空之轨迹》系列回顾

每期阅读量高达30万！ 连载篇目大幅减少 小说篇幅大幅增加 **6月底 全国上市**

模魂志 No.34

大16开152页＋DVD

电影版《变形金刚2》上映在即，但玩具商已经纷纷发力将相关的周边玩具推向市场，本辑将就已经上市的玩具款色进行罗列，为大家展示萤幕以外的《变形金刚》世界。《终结者2019》电影火热上映，本辑则为大家送上最新的T-700人偶评测以及T-800胸像模型制作。ORI原创手办再临，充满妖艳味道的山下俊也魔女造型将展现出全新的视觉魅力。

6月27日 全国上市



游戏・人 第33辑

20万字精彩美文+60分钟听觉盛宴

新栏目"游戏吉尼斯"，好评连载第二弹：传世之书，"体验历史，感受未来！"体感技术面面观；卷首特稿，特别纪念，重生的四叶草与鬼才神谷英树；动漫秀，动漫作品中的穿越情节；本次的卷尾特辑，依然收录多款游戏大作开发秘闻；另有游戏剧本名作家探秘、平民特工伯恩传奇、邪道攻略等丰富内容，音乐CD集合近期游戏音乐精品，游戏文化爱好者切勿错过！

6月28日 全国上市





最动漫 Tot.27

凉宫、坂本真绫邀你一同度暑假！

卷首特辑《高达30周年纪念 UC后篇》继续介绍高达经典作品；先睹为快讲解《EVA新剧场版》"破"的含义；卷中《SOS团，参上！》带你一同领略全新的凉宫；此外，DVD中还将收录《翼春雷记后篇》、《机动战士高达 重力战线 3》、《ToHeart2 adplus OVA 1》以及坂本真绫2009演唱会等众多精彩内容；豪华版独占CD棟花风，更附送绫波丽鼠标垫！

已上市 各地报刊亭销售中



PSP・e族 7月A Vol.30

- 软件e览 PSP-3000完全破解指南
- 卷首策划 四度进化！PSPgo重磅出击
- 新闻e瞰 E3 2009特别报道
- 攻略e族 传颂之物 携带版／勇者30

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

e族之星-封面萌娘持续进行中
8月A封面MM由你选

已上市 各地报刊亭销售中